
ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА™
DUNGEONS & DRAGONS®
РУКОВОДСТВО МАСТЕРА®

Содержание

Использование этой книги

Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём Boosty.

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, но я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому их тут много.

Этот документ имеет версию 1.0 и последний раз редактировался 14 мая 2025 года.

В документе учтены изменения Эрраты от 16 апреля 2025 года. Так же рекомендую ознакомиться со Сборником советов мудрецов, где Wizard of the Coast пояснили некоторые спорные моменты правил. И вас могут заинтересовать тестовые материалы для будущих книг по D&D — Unearthed Arcana.

Ссылки

Документ наполнен тысячами ссылок. Это необходимо для удобства использования этой книги.

Во-первых, каждый номер страницы (в нижних углах) это ссылка, которая ведёт на содержание (2 страница). В содержании ссылка уже на все разделы книги. Так вы можете удобно путешествовать из раздела в раздел.

Во-вторых, рядом с номером страницы (в нижних углах) есть название раздела (глава или приложение), в котором вы находитесь. Клик по нему приведёт вас к началу этого раздела.

Третий пункт: по всему тексту есть ссылки, которые ведут на более конкретные вещи. Все они отмечены разными цветами. Мы попытались сохранить цвета из DnDBeyond, но из-за других условий у нас есть и другие цвета.

Внешние ссылки. Ссылка с таким цветом ведёт на внешний сайт. То есть вне документа. Это могут быть оригинальные английские правила, пояснение какого-то слова и так далее.

Главы и разделы. Это ссылки, которые ведут на другую страницу документа. Будь то главы, отдельные разделы, конкретные слова-теги и так далее.

Картинки. У каждого изображения есть подпись. Она обычно состоит из 3 частей: описание изображения, художник и ссылка на оригинал. Все они ведут на внешние сайты.

Правила. Слова, отмеченные этим цветом, пока что не кликабельны. Эти правила описаны в Книге игрока подробно. Когда на сайте new.ttg.club появятся с ними страницы, то и я постараюсь в ближайшее время оформить всё ссылками.

Классы, подклассы, черты, виды (расы), предыстории. Виды и черты уже оформлены ссылками на new.ttg.club, но остальное на сайте ещё не размещено. Как только появится, то и я постараюсь в ближайшее время оформить всё ссылками.

Заклинания. Все ссылки с таким цветом ведут на заклинания на сайте и я постараюсь в ближайшее время оформить всё ссылками..

Снаряжение. На сайте new.ttg.club ещё не добавили снаряжение. Как только появится, то и я постараюсь в ближайшее время оформить всё ссылками. Поэтому сейчас просто выделено цветом. Большинство терминов содержаться в Книге игрока.

Состояния. Аналогично снаряжению.

Чувства. Аналогично снаряжению.

Монстры. Аналогично снаряжению, но статблоки монстров можно найти в Бестиарии (в процессе перевода) и Книге игрока.

Действия. Аналогично снаряжению.

Предисловие переводчика

Рад представить вам перевод этой замечательной книги. Хоть перевод и задержался по сравнению с такой же работой над Книгой игрока 2024. Для КИ я брал 2 раза месячный отпуск от игр и не сразу делал много крутых функций, как в этой. И параллельно пришлось переводить треть Бестиария 2024.

Она мало отличается от своей версии 2014 года. В ней нет особо много механик, чтобы искать какие-то различия в цифрах. Разве что подогнали магические предметы под новую версию и добавили несколько новых. Главное отличие это структура. Потому что эту версию намного приятнее читать. Книга стала намного последовательнее в своём потоке мыслей.

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в Discord. Там я часто делюсь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Спасибо всем за поддержку во время стримов перевода! Приятно слышать добрые слова и то, что кому-то мой труд нужен. Если вы хотите присоединиться, то я обычно стримлю процесс перевода в моём сообществе Вконтакте.

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через Boosty. Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Там же я публикую свои материалы для настольно ролевых игр. Паки изображений из Midjourney, конкурсы ваншотов Пекарни Творцов, куски переводов и прочее.

Вычитка текста

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске.

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Если вы увидели неправильный термин или кривой перевод, то просто выделите проблемное место и либо дайте свой вариант, либо объясните неправильность. Даже если вы не знаете, какую аналогию предложить, то об этом могу подумать я или другие люди.

Список терминов вы можете найти в словаре Google Таблице. В столбце Koroz - термины из этой книги.

Если вы хотите добавить термин в словарь терминов или поправить, то пишите мне в личные сообщения в ВК или в Discord (koroz.v).








Для D&D вам не нужен магический стол, но разве это не весело?
Художник: Luca Bancone
Оригинал

Глава 1: Основы

Подземелья и драконы — это игра, в которой вы и ваши друзья принимаете на себя роли персонажей и создаёте общую историю. Книга игрока учит вас играть и создавать персонажей, являющихся героями этих историй, а Руководство Мастера предназначено для игрока, который ведёт игру и следит за тем, чтобы все получали удовольствие. Этот игрок — Мастер (Dungeon Master). Быть Мастером — это весело, вдохновляюще и приносит полезный опыт, а эта глава проведёт вас через основные принципы ведения игры.

Что делает Мастер?

Мастер играет несколько увлекательных ролей:

Актёр. Мастер управляет монстрами, выбирает их действия и бросает кости для их атак. Также он воплощает всех существ, которых встречают персонажи игроков.

Режиссёр. Подобно режиссёру фильма, Мастер определяет и описывает то, с чем сталкиваются персонажи игроков во время приключения. Мастер также отвечает за темп игровой сессии и за создание ситуаций, способствующих интересной игре.

Импровизатор. Большая часть работы Мастера заключается в том, чтобы на ходу применять правила и представлять последствия действий персонажей так, чтобы игра была интересной для всех.

Судья. Когда не ясно, что должно произойти дальше, Мастер решает, как применить правила.

Рассказчик. Мастер создаёт приключения, воплощая для персонажей ситуации, которые побуждают их исследовать игровой мир и взаимодействовать с ним.

Учитель. Часто на Мастере лежит задача обучения новых игроков правилам игры.

Демиург. Мастер создаёт мир, в котором разворачиваются приключения. Даже если используется публичный сеттинг, то Мастер может сделать его уникальным.

Советы Мастеру

Самая важная часть работы хорошего Мастера — это содействие веселью всех за игровым столом. Держите в голове эти советы, чтобы игра прошла гладко:

Откройтесь общей истории. D&D — это способ вместе рассказать историю, поэтому позвольте другим игрокам вносить свой вклад словами и поступками своих персонажей. Поощряйте игроков взаимодействовать, спрашивая, что делают их персонажи.

Это не соревнование. Мастер не соревнуется с другими игроками. Ваша задача — предоставить интересные испытания и двигать историю вперёд.

Будьте справедливы и гибки. Относитесь к своим игрокам честно и беспристрастно. Правила помогают вам в этом, но когда вам нужно выступить в роли арбитра, старайтесь принимать решения, которые обеспечат всем удовольствие от игры.

Общайтесь с игроками. Открытое общение — ключ к успешной игре в D&D. Многие проблемы можно решить или даже предотвратить честным разговором. Задавайте вопросы и запрашивайте отзывы после или между сессиями.

Ошибки — это нормально. Если вы что-то упустили или неверно представили, то исправьтесь и двигайтесь дальше. Никто не ожидает, что вы запомните каждое правило или деталь. Даже если вы осознали вашу ошибку только после сессии, то нормально признать её в начале следующей и внести коррективы.

Что нового в версии 2024?

Это версия Руководства Мастера 5 редакции от 2024 года. Многие разделы книги были переработаны, расширены и переписаны по сравнению с версией 2014 года, и элементы из этой книги заменяют аналогичные из старых изданий. Вот несколько основных изменений:

Полезные советы. В каждой главе (особенно в главах 1, 2, 4 и 5) добавлены новые рекомендации для Мастеров любого уровня опыта.

Листы отслеживания. Полезные листы, размещённые по всей книге, помогают планировать игру и следить за ходом кампании. Эти листы также доступны для скачивания в приложении В.

Помощь в создании сцен. Правила для оценки сложности боевых сцен изменились, как вы увидите в главе 4.

Готовые элементы. Примеры приключений в главе 4, кампания в главе 5 и новые карты в приложении Б облегчают начало игры.

Расширенные и пересмотренные магические предметы. Глава 7 содержит множество новых и обновлённых магических предметов.

Бастионы. Глава 8 содержит правила, позволяющие персонажам игроков строить, поддерживать и использовать собственные базы.

Глоссарий лора. В приложении А представлен полезный глоссарий, рассказывающий о многих знаковых личностях и местах, которые встречаются в мультивселенной D&D.

Вам понадобятся...

Для игры вам нужно не так много. С момента первого издания в 1974 году этот список практически не изменился.

Правила игры

Как Мастеру, вам понадобится эта книга, а также Книга игрока (в ней содержится большая часть правил игры) и Бестиарий. Игрокам тоже потребуется доступ к Книге игрока, но ею можно делиться при необходимости.

Заранее предупредите игроков, какие книги (помимо Книги игрока) они могут использовать для игры. Например, игрокам во время боя с монстром неуместно искать информацию о нём в Бестиарии (или аналогичном цифровом инструменте). Если вы ведёте готовое приключение, то игрокам лучше не читать его, чтобы не испортить себе впечатление спойлерами.

Мастер игры

Один из игроков берёт на себя особую роль Мастера.

Некоторые люди любят быть Мастером постоянно, в то время как другие могут чувствовать себя «вечным Мастером», застрявшим в этой роли для своей игровой группы. Раздел Размер группы в главе 2 обсуждает возможные варианты разделения роли Мастера между несколькими игроками в группе.

Игроки

Игроки, которые не являются Мастером, принимают на себя роли героев, также известных как персонажи или приключенцы.

D&D лучше всего играть с 4-6 игроками, помимо самого Мастера, но можно проводить игру с меньшим или большим количеством приключенцев. В разделе Размер группы в главе 2 содержатся рекомендации по этому вопросу.

Поиск игроков

Где найти игроков? Вот несколько вариантов:

- Магазины настольных игр или хобби.
- Друзья, семья, члены сообщества и коллеги, которые увлекаются играми или фэнтези.
- Клубы настольных игр в школах.
- Социальные сети и онлайн-мессенджеры.
- Игровые конвенты.

Место для игры

Минимально необходимое пространство для игры в D&D — это место, где может собраться вся группа для участия в игре.

При выборе места для игры заручитесь помощью своих игроков. Учитывайте любые потребности в доступности, которые могут быть у вас или ваших игроков. Некоторые игроки могут испытывать сложности при слабом освещении, наличии фонового шума, сильных запахов, в тесных пространствах или при наличии определённых аллергенов. Примите во внимание, что можете; как можно раньше сообщите о том, что не получится учесть.

По возможности играйте в зоне с минимальными визуальными или слуховыми отвлекающими факторами. Предпочитайте обстановку, усиливающую желаемую атмосферу, с минимальным перемещением посторонних. Если пространство общее, то забронируйте его заранее.

Также вы можете играть в D&D в любом онлайн-пространстве, где можете собраться, — от группового видеозвонка до продвинутого виртуального стола.

Кости

Вам понадобится полный набор многогранных костей: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Полезно иметь хотя бы по 2 кости каждого типа. Идеально, если у каждого игрока будет свой собственный набор костей.

Существует множество цифровых симуляторов костей. Простые симуляторы костей, работающие в браузере, легко найти в интернете. Специализированные приложения для костей доступны в магазинах приложений, а виртуальные игровые столы обычно имеют встроенную функцию бросков костей.

Планирование игр

Иногда самой сложной частью проведения игры становится поиск времени, когда все смогут собраться. Некоторые группы играют по несколько часов каждую неделю, в то время как другие выделяют целый день раз в месяц. Создайте расписание, которое лучше всего подойдёт вашей группе.

Для новых групп часто полезно запланировать игру на 1 сессию (её обычно называют «ваншот»), чтобы люди могли попробовать. Если всем понравится на этой первой встрече, то будет легче убедить их принять участие на долгосрочной основе.

Конфликты в расписании иногда неизбежны. Раздел Размер группы в главе 2 предлагает несколько советов о том, что делать, если один из игроков не может прийти на сессию.

Материалы для заметок

Каждому требуется способ вести заметки. В каждом раунде боя кто-то должен отслеживать инициативу, хиты, состояния и другую информацию. Игроки часто любят записывать, что происходит в приключении, и хотя бы один из них должен фиксировать любые подсказки и сокровища, которые персонажи получают.

Листы персонажей

Игрокам нужно как-то записывать важную информацию о своих персонажах. Подойдёт обычная бумага, но игроки могут найти официальные или фанатские листы персонажей более удобными для организации информации. Если вы играете онлайн или используете цифровые устройства за столом, то в них обычно доступно множество цифровых листов персонажей.

Журнал кампании

На протяжении всей книги вы найдете листы отслеживания, которые помогут упростить вашу работу Мастера. Они варьируются от листов отслеживания персонажей мастера (ПМ) или поселений в вашей игре до трекеров, которые помогут убедиться, что вы выдаёте приключенцам достаточное количество магических предметов. Эти листы отслеживания могут служить основой журнала кампании (см. главу 5), и они помогут вам планировать приключения и строить ваш мир. Вы можете отсканировать или снять копии этих листов для личного использования, а также найти скачиваемые версии в приложении В.

Полезные дополнения

Различные ресурсы могут обогатить вашу игру и сделать её более увлекательной. Многие из них могут иметь цифровые версии, что делает компьютеры, планшеты и смартфоны важными элементами в некоторых играх D&D и для некоторых игроков.

Ширма Мастера

Ширма Мастера скрывает ваши книги, заметки и броски костей от игроков (см. раздел Веселье для всех далее в этой главе, чтобы узнать, когда и почему вы можете захотеть скрыть броски костей). Большинство ширм Мастера имеют искусно оформленные панели снаружи и полезную справочную информацию о правилах на внутренней стороне. Некоторые могут быть сделаны из дорогого дерева или скульптурно оформлены для создания атмосферы вашей игры.

Если вы играете онлайн, то физическая ширма для скрытия не нужна, но может быть полезным быстрый доступ к важной информации, такой как описание состояний, общие действия и другие ключевые правила. Некоторые Мастера устанавливают физическую ширму рядом с монитором компьютера. Виртуальный стол может также содержать такую справочную информацию.



Что делать, если кость приземлилась на ребро? Советы смотри в конце этой главы.
Художник: Couple of Kooks
Оригинал

Приключения и сеттинги

Помимо 3 основных книг правил, существует множество дополнительного контента от Wizards of the Coast и других издателей. Приключения предлагают зацепки, сюжеты, карты и сцены, которые можно использовать в вашей игре. Сеттинги включают такие вещи, как новые опции персонажей, новые монстры и вдохновение для создания собственных приключений и кампаний. Можно играть в D&D без этих дополнительных материалов, но многие Мастера (и игроки) находят их захватывающим дополнением к игре.

Боевые карты и миниатюры

Некоторые Мастера используют боевые карты и миниатюры для проведения боевых сцен, что помогает игрокам визуализировать сцены во время игры. Ламинировый лист с возможностью стирания и напечатанной сеткой, доска с разметкой, коврик для работы, большой лист бумаги с сеткой или постер-карта — любая из этих вещей может служить боевой картой. Карта должна быть размечена на квадраты размером в 1 дюйм.

Также нужны пластиковые или металлические миниатюры для представления персонажей и монстров в игре, но при отсутствии миниатюр можно использовать монеты, дополнительные кости, бумажные токены или даже кусочки конфет.

Многие программные инструменты, разработанные для упрощения онлайн-игры в D&D, предоставляют боевую карту. Даже без таких инструментов, многие онлайн-игры в D&D используют демонстрацию экрана в сочетании с графическими редакторами, онлайн досками или подобными инструментами в качестве простых боевых карт. Некоторым Мастерам комфортно работать с программами, которые позволяют управлять освещением и показывать игрокам ровно то, что могут видеть персонажи; другие считают, что сложные программы мешают игре. Используйте то, что лучше всего подходит вам и вашей группе.

Карточки

Некоторым игрокам и Мастерам полезно иметь информацию в виде карточек. Вы можете купить (или сделать) карточки с отдельными заклинаниями, магическими предметами, статблоками монстров, справочной информацией по правилам и подобной информацией для удобного использования.

Подготовка к сессии

Чем лучше вы подготовитесь к игре, тем более гладко она будет проходить — до определённого момента. Чтобы избежать недостаточной или чрезмерной подготовки, используйте нижеуказанное правило одного часа и расставьте приоритеты подготовки в зависимости от имеющегося у вас времени.

Правило одного часа

Сессия D&D обычно начинается с внеигровых бесед, пока все готовятся к игре. После начала сессии большинство групп успевают решить примерно 3 задачи за 1 час игры, где каждая «задача» может представлять собой что-то одно из следующего:

- Исследование локации, такой как зал в замке или пещера
- Беседа с разумным существом
- Достижение консенсуса по спорному вопросу
- Решение сложной загадки или головоломки
- Выживание в смертельной ловушке
- Участие в лёгком сражении

Более сложный бой может засчитываться как 2 или 3 задачи, а напряжённые переговоры могут занять большую часть или весь час игры сами по себе.

Время на подготовку

Следующие рекомендации помогут вам подготовиться к игровой сессии, используя готовое приключение.

Подготовка за один час

Если вы выделяете 1 час в неделю на подготовку к игре, то следуйте этим шагам:

Шаг 1. Сосредоточьтесь на истории приключения. Прочитайте или перечитайте введение и информацию о предыстории приключения. Составьте маркированный список ключевых сюжетных моментов, чтобы обеспечить логичное развитие истории.

Шаг 2. Определите сцены, которые вы хотите провести, и проанализируйте вероятность отыгрыша каждой сцены, разделив их на категории: «определённые», «возможные» и «маловероятные».

Шаг 3. Подготовьте все карты, которые понадобятся для определённых и возможных сцен, затем сосредоточьтесь на подготовке к определённым сценам, как описано ниже.

Для боевых сцен изучите тактику монстров и их статблоки. Обратите внимание на любые особые правила, применимые к условиям сцены.

Для сцен с социальным взаимодействием сделайте заметки о персонажах Мастера (ПМ), участвующих в сцене, — их личности, цели и тактику.

Для сцен, связанных с исследованием, запишите подсказки или другую информацию, которую персонажи должны узнать, и просмотрите любые особые правила, которые могут вступить в силу на этой сцене.

Шаг 4. Продумайте, как каждая определённая сцена связана с мотивацией игроков (см. раздел Знайте своих игроков в главе 2). Подумайте об элементах, которые можно добавить, чтобы их заинтересовать. Например, боевую сцену можно начать с напряжённых переговоров, которые привлекут игроков, увлечённых социальным взаимодействием.

Шаг 5. Быстро просмотрите сцены, отмеченные как возможные.

Подготовка за два часа

При наличии ещё одного часа на подготовку добавьте следующие шаги:

Шаг 6. Внимательно изучите каждую «возможную» сцену.

Шаг 7. Потратьте оставшееся время на создание инструментов импровизации (см. раздел Импровизация ответов в главе 2).

Подготовка за три часа

Если у вас есть 3 часа на подготовку, то добавьте следующие шаги:

Шаг 8. Быстро просмотрите каждую «маловероятную» сцену.

Шаг 9. Создайте новую сцену, специально ориентированную на одного из игроков, или измените существующую сцену, чтобы она соответствовала целям и мотивации персонажа этого игрока. В течение нескольких сессий повторите это для всех ваших игроков и их персонажей.

Как проводить сессию

В этом разделе объясняется, как провести игровую сессию; далее, в главах 4 и 5, описывается, как объединить сессии в приключения, а приключения — в кампании.

Пересказ прошлой сессии

Начинайте каждую игровую сессию после первой с краткого пересказа того, что произошло в предыдущей. Пересказ помогает игрокам снова включиться в сюжет, а также предоставляет важную информацию тем, кто пропустил предыдущую сессию. Вы сами можете пересказать события или предложить одному или нескольким игрокам сделать это. Каждый из подходов имеет свои преимущества:

Пересказ от Мастера. Перескажите самостоятельно, если у вас есть определённая информация, которую нужно донести, или если вы хотите, чтобы пересказ был кратким и сфокусированным на важных деталях.

Пересказ от игроков. Позвольте игрокам пересказать, если хотите понять, что для них важно, или узнать, что именно они извлекают из игры. Если в их пересказе будут упущены важные моменты, то вы можете напомнить необходимую информацию.

Сцены

Основная часть типичной сессии D&D состоит из серии столкновений, похожих на то, как из них состоит фильм. В каждой сцене у Мастера появляется возможность описывать существ и локации, а у персонажей — принимать решения. Сцены могут включать исследование (взаимодействие с окружением, включая головоломки), социальное взаимодействие с существами или сражение. Книга игрока описывает общий ритм игры в сцене. Следующие разделы предоставляют более подробную информацию о том, как обычно разворачивается сцена, в трёх шагах.

Шаг 1: Описание ситуации

Как Мастер, вы решаете, сколько информации дать игрокам и когда это сделать. Вся информация, необходимая игрокам для принятия решений, исходит от вас. В рамках правил игры, пределов знаний и восприятия персонажей расскажите игрокам всё, что им нужно знать.

> Готовые приключения часто содержат текст в подобной рамке, который предназначен для прочтения вслух игрокам, когда их персонажи впервые прибывают в локацию или в определённых обстоятельствах, описанных в тексте. Обычно этот текст описывает локацию, чтобы игроки знали, что происходит, и могли представить варианты действий для своих персонажей.

Независимо от того, используете ли вы готовое приключение или создаете своё, начальное описание помещения или ситуации должно сосредоточиться на том, что персонажи могут воспринять. Нет необходимости сразу раскрывать каждую деталь. Большинство игроков начинают терять концентрацию после примерно трёх предложений описания. Когда персонажи начинают осматривать комнаты, открывать ящики и сундуки и исследовать предметы более тщательно, давайте игрокам больше деталей о том, что их персонажи находят.

Раздел Повествование в главе 2 предлагает более подробные советы и примеры для описания.



Как Заггтмой, Демоническая королева грибов, выращивает свои грибные сады, так и вы осторожно выращивайте бурно растущую кампанию!
Художник: Dawn Carlos
Оригинал

Шаг 2: Дайте игрокам высказаться

Как только вы закончите описывать ситуацию, спросите у игроков, что хотят делать их персонажи. Отметьте, что говорят игроки, и определите, как обработать их заявки. Задавайте дополнительные вопросы, если вам нужна уточняющая информация.

Иногда игроки могут дать общий ответ: «Мы проходим через дверь». В других случаях отдельные игроки могут захотеть заняться чем-то конкретным — кто-то может обыскать сундук, а другой исследовать книжную полку. Вне боя персонажам не нужно действовать по очереди, но важно, чтобы каждый игрок имел возможность сообщить о действиях его персонажа, чтобы вы могли обработать заявки всех. В бою каждый действует по порядку инициативы.

Шаг 3: Описание происходящего

После того, как игроки описали действия своих персонажей, задача Мастера — обработать их заявки, руководствуясь правилами и подготовленным приключением. Как это сделать? Обдумайте следующие варианты:

Без проверки. Иногда разрешить ситуацию просто. Если приключенец хочет перейти через пустую комнату и открыть дверь, можно просто сказать, что дверь открывается, и описать, что находится за ней (возможно, опираясь на карту или заметки).

Препятствия перед успехом. Замок, охранник или какое-то другое препятствие могут помешать персонажу выполнить задачу. В таких случаях обычно требуется Тест к20, как правило, проверка характеристики. Например, для взлома замка может понадобиться успешная проверка Ловкости (Ловкость рук), а для подкупа охранника может потребоваться успешная проверка Харизмы (Убеждение) и немного монет. Раздел Разрешение исходов в главе 2 даёт больше рекомендаций о том, как использовать Тест к20 и другие инструменты для определения результатов действий персонажей.

Отыгрыш. Когда игроки взаимодействуют с другими существами, отыгрывайте этих существ, исходя из того, являются ли они дружественными, равнодушными или враждебными. Импровизируйте, опираясь на то, что вам известно о существах, их знаниях и мотивах. Воплотите их в жизнь, описывая, что происходит (см. раздел Проведение социального взаимодействия в главе 2 для дополнительных рекомендаций).

Одно действие. Правила действий, описанные в Книге игрока ограничивают количество действий персонажа, которые он может совершить одновременно. Соблюдение этих правил поможет вам судить о различных ситуациях.

Сражение. В бою многие ситуации связаны с бросками атаки или спасбросками. Правила боя помогут вам определить эффективность действий персонажа. Раздел Проведение сражения в главе 2 описывает советы по проведению боя.

Заклинание. Если персонаж накладывает заклинание, то обычно можно позволить игроку объяснить, что делает заклинание и какой его результат. Если возникают вопросы, то прочитайте текст заклинания сами — обычно в нём ясно указано, как оно должно работать. Общие правила накладывания заклинаний в Книге игрока также важны для разрешения эффектов заклинания.

Частное важнее общего. Общие правила регламентируют каждую часть игры, но также существуют умения классов, заклинания, магические предметы, способности монстров и другие элементы, которые могут противоречить общим правилам. Когда частное и общее правила расходятся, преимущество остаётся за частным. Например, существует общее правило, что рукопашные атаки с использованием оружия используют модификатор Силы атакующего персонажа. Но если умение гласит, что персонаж может совершать рукопашные атаки с использованием Харизмы, то это частное правило имеет приоритет над общим.

При описании результатов постарайтесь дать образное описание, одновременно ясно сообщая, что происходит, на языке игры. Раздел Описание боя в главе 2 содержит дополнительные советы и примеры.

Описание результатов часто приводит к новой точке принятия решений, возвращая ход игры к первому шагу.

Течение времени

Игра имеет ритм и течение, которые включают периоды действия и напряжения, чередующиеся с паузами. Подумайте о том, как в фильмах показывают течение времени между сценами. Когда сцена заканчивается, вы можете перейти к следующей. Часто можно опустить часы путешествия, кратко рассказав об этом (подробнее см. в разделе Путешествие в главе 2). Точно так же, если период отдыха проходит без происшествий, то сообщите игрокам об этом и двигайтесь дальше. Не заставляйте игроков обсуждать, кто из персонажей готовит ужин, если им не нравятся такие описания. Не бойтесь пропускать рутинные детали и как можно скорее возвращаться к действию.

Ожидайте, что игроки будут обсуждать события игры, тратить время на планирование и вступать в длительные диалоги от лица своих персонажей. Вам не обязательно участвовать в этих обсуждениях, если только они не зададут вам вопросы. Научитесь распознавать моменты, когда вы, как Мастер, можете сделать перерыв, а затем продолжайте действие, как только все будут готовы.

Перерывы

Когда вы завершаете продолжительный боевой эпизод или напряжённую сцену, либо вам нужно время на обдумывание, сделайте короткий перерыв. Дайте своему мозгу несколько минут, чтобы сфокусироваться, расслабиться или подготовиться к следующей сцене. Это нормально — оставить игроков в напряжении на время перерыва, пока вы обдумываете последствия их действий.

Завершение сессии

Старайтесь не завершать игровую сессию посреди сцены. Трудно отслеживать между сессиями такую информацию, как порядок инициативы и другие детали, которые учитываются каждый раунд. Исключением из этого правила может быть намеренное завершение сессии на кульминации, когда сюжет прерывается в момент чего-то грандиозного или неожиданного поворота событий. Такой поворот может удерживать интерес игроков и сохранять интригу до следующей сессии.

Если игрок пропустил сессию и вы временно убрали его персонажа из партии, то убедитесь, что есть возможность вернуть его обратно, когда игрок сможет играть. Иногда кульминация может служить этой цели: персонаж появляется в решающий момент, чтобы помочь своим измотанным соратникам.

Отведите несколько минут в конце игры, чтобы обсудить события сессии. Спросите у игроков, что им понравилось, а что они хотели бы видеть больше. Делайте заметки о том, что произошло, и о ситуации, в которой закончилась сессия, чтобы можно было к ним обратиться при подготовке к следующей игре.

Пример игры

Эти страницы представляют краткий пример игры, аналогичный тем, что есть в Книге игрока, чтобы показать, как всё описанное в разделе Как проводить сессию, работает на практике. В этом примере Мастер ведет приключение (Загрязнённый ручей) из главы 4. Четыре игрока: Эми (играет за Ауро, полурослика-плута), Мейв (играет за Мирабеллу, эльфийку-волшебницу), Филип (играет за Гарета, человека-жреца) и Рассел (играет за Шрива, голиафа-воина).

Мастер начинает игру, попросив игроков вспомнить события предыдущей сессии, большая часть которой состояла из создания персонажей.

Джаред (как Мастер): В прошлый раз мы встретили наших четырёх героев в маленькой деревушке Пик Эри. Кто помнит, что произошло?

Эми: Мы были на собрании деревенского совета, обсуждали странности в реке, из-за которых рыба стала несъедобной. Мы вызвались расследовать это дело.

Рассел: И вот мы собрались, и пошли вдоль реки вверх по течению. У первой развилки мы встретили древоподобное существо по имени Бородрев, который направил нас в пещеру, из которой течёт загрязнённый ручей.

Эми: Перед тем, как уйти, он дал нам волшебный жёлудь и на этом мы закончили прошлую сессию.

Джаред: Итак, теперь вы находитесь в мрачном лесу. Сухие листья шуршат под ногами. Вы всё ещё идёте вдоль ручья, который выглядит мутным и зловонным под тенями деревьев. Что хотите делать дальше?

Рассел (как Шрив): Мы продолжаем идти вверх по течению? (остальные кивают)

Джаред: Хорошо, вы идёте вверх по течению ещё примерно час. Чем дальше, тем вода становится грязнее и зловоннее. Завернув за изгиб, вы видите впереди пещеру в склоне холма. Из устья пещеры струится ручей. Вокруг пещеры росли кусты, но сейчас они увяли из-за отравления, очевидно, этой мерзкой водой.

Филлип (как Гарет): В пещеру!

1 **Джаред:** Кто идет впереди?

Рассел: Я пойду первым.

2 **Джаред:** Вход в пещеру 10 футов шириной, по центру течёт ручей. Хотите идти по одному или по двое?

Филлип: Мне не особо нравится идея переходить через ручей. Давайте пойдем по одному, оставаясь на этой стороне воды (все кивают).

Джаред: Ок, кто будет вторым?

Филлип: Гарет будет вторым.

Мейв (как Мирабелла): Я пойду третьей.

Эми (как Ауро): Я проверю, чтобы за нами никто не шел.

Джаред: Ок, Шрив, когда ты подходишь ко входу в пещеру, то слышишь, как шуршат кусты.

Рассел: Ах, надо было проверить, нет ли кого в кустах!

3 **Джаред:** На самом деле, кусты сами по себе двигаются. У них нет корней — у каждого из них есть две маленькие ножки и острые когти! Все, кидайте инициативу.

Рассел: Сколько кустов нападают?

Джаред: 6. Ауро, какова твоя инициатива?

Эми: У меня 14.

Рассел: У Шрива 5.

Мейв: У меня 20, итого 21!

Филлип: 19 у Гарета.

Джаред: Мирабелла, ты первая. Что ты делаешь?



Фигуры монстров скрываются у входа в пещеру, когда приближаются приключенцы.
Художник: Brian Valeza
Оригинал

1

Мастер знает то, чего не знают игроки: засохшие кусты на самом деле монстры. Важно определить, какие персонажи находятся ближе всего к этим скрытым монстрам.

2

Спросив у игроков, какой порядок движения выбрали их персонажи, Мастер ловко отвлекает их внимание от засохших кустарников. Игроки не подозревают, что их персонажи в опасности, а Мастер ждёт подходящего момента, чтобы раскрыть присутствие скрытых монстров.

3

Мастер 1 раз бросает Инициативу для всех 6 монстров и записывает, что их ходы будут на счёте инициативы 17. Затем Мастер опрашивает всех игроков и записывает результаты их бросков инициативы. Для рекомендаций по ведению боя см. раздел Проведение сражения в главе 2.

Мейв: Сколько этих ходячих пучков хвороста я могу зацепить в 15-футовом конусе?

4 **Джаред:** Трое на твоей стороне ручья и трое на другой стороне. Ты можешь зацепить любую из групп своим конусом.

Мейв: Мирабелла складывает большие пальцы вместе и шевелит кончиками пальцев (Мейв подражает этому движению). Огонь вырывается из её пальцев, поджигая тех, кто на нашей стороне ручья. Огненные ладони!

5 **Джаред:** Ок, что мне нужно сделать?

Мейв: Эти кусты должны совершить спасброски Ловкости. Сложность 14.

6 **Джаред:** И сколько урона они получают?

Мейв: (Мейв бросает 3к6 для определения урона заклинания) 13 урона огнём, если провал спасброска, и 6, если успех.

Джаред: Волшебное пламя проходит насквозь, оставляя кучки пепла! Что-нибудь ещё, Мирабелла?

Мейв: Моя работа здесь завершена (она делает вид, что сдувает дым с кончиков пальцев).

Джаред: Гарет, твоя очередь.

Филипп: Гарет держит свой священный символ и произносит проклятие, указывая на ближайший куст и накладывая заклинание Погребальный звон. Раздаётся звук колокола и куст совершает спасбросок Мудрости со сложностью 14.

Джаред: Я выкинул 1.

Филипп: Он получает 7 урона некротической энергией!

Джаред: Вся влага, что была в этой «вязанке хвороста», кажется, высыхает, и он падает мёртвым. Что-нибудь ещё, Гарет?

Филипп: Он грозно смотрит на остальные кусты.

Джаред: Хорошо, теперь их ход. Один из них стремительно направляется к Мирабелле!

7 **Рассел:** Можно я встану между ним и Мирабеллой?

Джаред: Конечно, я разрешу. Ты встаёшь на его пути и... (Мастер делает бросок атаки за монстра, но выпадает 7, что является промахом). Он рвёт твою накидку, но не причиняет тебе вреда. Другой утратил интерес к бою и начинает убегать. Теперь ход Ауро.

Эми: Ауро смотрит на того, кто только что атаковал Шрива, и достаёт свой кинжал. У меня выпало 23, чтобы попасть!

Джаред: Это попадание! Сколько урона?

Эми: Поскольку Шрив находится рядом, я могу использовать Скрытую атаку! Куст получает 12 колющего урона.

Джаред: Он повержен! Мирабелла, последний убегает. Ты позволишь ему сбежать?

Мейв: Думаю, Бородрев был бы разочарован, если бы мы позволили ему скрыться в лесу. Я накладываю Огненный снаряд, у меня 14 на попадание.

Джаред: Ты попала.

Мейв: Он получает 10 урона огнём!

Джаред: Да, последний куст сгорает дотла. Отличная работа!

4

У Мастера нет точного расположения монстров на сетке, но можно справедливо предположить, что они сгруппированы близко друг к другу, когда начинают атаку на персонажей.

5

Мастер вправе ожидать, что игроки объяснят, что делают их заклинания и способности, поскольку у него и так много информации для отслеживания!

6

Запрашивая урон заклинания, Мастер может бросить спасбросок для каждого монстра и отметить нанесённый урон. В данном случае монстры уязвимы к урону огнём (ведь они просто сухие кусты) и имеют так мало хитов, что они погибнут вне зависимости от результата броска.

7

Сейчас не ход Шрива, но Мастер решает позволить голиафу-воину встать на пути атаки монстра, потому что это создаёт для Шрива захватывающий героический момент. Мастер меняет цель атаки монстра на Шрива и совершает бросок атаки.

Каждый мастер уникален

Пример игры, приведённый выше, показывает, как один Мастер может провести встречу, но нет двух одинаковых Мастеров, и это прекрасно! Вы будете наиболее успешны как Мастер, если выберете стиль игры, который лучше всего подходит для вас и ваших игроков.

Стиль игры

Вот несколько вопросов, которые помогут вам определить ваш уникальный стиль Мастера и то, какую игру вы хотите вести:

Разрушения и бои или погружение в отыгрыш? На чём делается акцент в игре: на сражениях и действиях или на глубокой истории с детализированными ПМ?

Для всех возрастов или со взрослыми темами? Игра подходит для всех возрастов или включает более зрелые темы?

Реалистично и жёстко или кинематографично? Предпочитаете ли вы жёсткий реализм, или стремитесь создать кинематографическую, героическую атмосферу?

Серьёзная или шутливая? Вы хотите поддерживать серьёзный тон или ориентируетесь на юмор?

Запланированная или импровизационная? Нравится ли вам тщательно планировать игру или вы предпочитаете импровизировать?

Общая или тематическая? Игра — смесь тем и жанров или она фокусируется на одной конкретной теме или жанре, таком как ужас?

Морально неоднозначная или геройская? Вам нравится моральная неоднозначность, позволяющая персонажам решать, оправдывают ли средства цель, или вы предпочитаете прямолинейные героические принципы, такие как справедливость, самопожертвование и помощь обездоленным?

Домашние правила

Домашние правила — это новые или изменённые правила, которые вы добавляете в свою игру, чтобы сделать её уникальной и усилить стиль, который вы задумали для своей кампании. Прежде чем ввести домашнее правило, задайте себе два вопроса:

- Улучшит ли это правило или изменение игру?
- Понравится ли оно моим игрокам?

Если вы уверены, что на оба вопроса ответ «да», попробуйте новое правило. Представляйте домашние правила как эксперименты и просите игроков оставлять отзывы о них. Если вы вводите домашнее правило, которое не приносит удовольствия, удалите или пересмотрите это правило.

Запись интерпретаций правил

Если в ходе игры возникает вопрос об интерпретации правила, зафиксируйте, как вы решили его интерпретировать. Добавьте это в свою коллекцию домашних правил, чтобы вы и игроки могли ссылаться на него, когда это правило снова появится в игре.

Атмосфера

Некоторые Мастера используют музыку, чтобы создать подходящую атмосферу для игровых сессий. Они могут использовать саундтреки из приключенческих фильмов или видеоигр, хотя классическая, эмбиентная или другая музыка также может отлично подойти.

Некоторые Мастера регулируют освещение или используют звуковые эффекты. Миниатюры и диорамы могут дополнить атмосферу игры и помочь игрокам визуализировать события. Однако уточните у своих игроков: некоторым музыка, освещение или звуковые эффекты могут показаться отвлекающими; они могут предпочесть избегать внезапных громких звуков или в их присутствии необходимо исключить определённые эффекты освещения.

Делегирование

Если есть аспекты игры, которые вы предпочитаете не обрабатывать самостоятельно, поручите их игрокам, которым это нравится. Если вы не хотите прерывать повествование, чтобы искать правило, то назначьте одного из игроков экспертом по правилам. Если вам не нравится отслеживать инициативу, то попросите другого игрока заняться этим.

Обучение через наблюдение

Один из лучших способов научиться вести игру в D&D — это наблюдать за другими Мастерами в действии. Опыт другого Мастера может дать вам прочную основу для понимания этой роли, а также вдохновить на крутые идеи, которые можно использовать в своих играх.

Эти вопросы помогут вам поразмышлять над увиденным, наблюдая за чужой игрой:

Начало сессии. Как Мастер начал сессию? Было ли краткое изложение предыдущих событий?

Язык тела. Какие жесты использовал Мастер при описании сцены? Как менялся его язык тела при изображении разных ПМ?

Голос Мастера. Использовал ли Мастер разные голоса или манеры для ПМ? Менял ли он тон или темп повествования в зависимости от ситуации?

Участие игроков. Участвовали ли игроки в создании мира или принимали решения, которые, казалось, направляли приключение в неожиданное русло? Как Мастер справлялся с этим?

Разрешение правил. В какой степени Мастер опирался на правила при разрешении исходов? Принимал ли он решения, которые были уместны или делали игру интересной для наблюдения?

Три столпа. Какое количество времени было уделено бою, исследованию или социальному взаимодействию?

Тон и атмосфера. Как бы вы описали тон и атмосферу игры? Менялись ли они по ходу сессии?

Обороты речи. Были ли слова или фразы в повествовании, которые вам особенно понравились? Если да, то запишите их.

Создание мира. Какие элементы мира Мастера или приключения привлекли ваше внимание?

Ты уверен в этом?

Могут ли игроки отказаться от только что заявленного действия их персонажей? Некоторые Мастера придерживаются строгой позиции: «Если ты это сказал, значит, твой персонаж это сделал». Такая строгая позиция, как правило, заставляет игроков более тщательно выбирать слова, что может угнетать атмосферу и подавлять юмор.

Другие Мастера позволяют игрокам свободно передумывать. Это создаёт более расслабленную обстановку за столом, но может замедлить темп игры.

Часто используемым компромиссом является правило, что игроки могут изменить или отменить всё, что сделали их персонажи, до тех пор, пока они не узнают последствия своих действий. Как только вы описываете результат, уже слишком поздно, чтобы игроки могли передумать.



Конфликты между персонажами не всегда плохо, но они могут помешать игре.
Художник: Scott Murphy
Оригинал

Веселье для всех

До начала игры, если вы ещё этого не сделали, обсудите с вашими игроками, какого опыта вы все ожидаете от игры, а также темы, вопросы и поведение, которые могут испортить кому-либо удовольствие от процесса.

Взаимное уважение

Будь то игра с давними друзьями или незнакомцами, важно создать атмосферу взаимного доверия. Лучшие игры проходят, когда каждый за столом чувствует себя достаточно безопасно, чтобы быть собой, высказываться и погружаться в роль.

Ответственность за соблюдение принципов уважения лежит на всех. Сложные разговоры часто приходится вести Мастеру, но это не обязательно. Если поведение одного из игроков мешает остальным получать удовольствие от игры, то у каждого за столом есть право и обязанность участвовать в решении проблемы.

Установление ожиданий

Прежде чем собрать группу за игровым столом, расскажите вашим потенциальным игрокам о приключениях, которые вы планируете провести. Укажите возможные конфликты в мире, общий тон и темы, которые вам хотелось бы исследовать. (Раздел Каждый мастер уникален, описанный ранее в этой главе, может помочь вам описать свою игру другим.)

Объяснение игрокам, чего ожидать, помогает им представлять, каких персонажей они могут создать, и запускает разговоры о содержании, которое стоит принять или избегать. Нет необходимости раскрывать основные сюжетные повороты, но поделитесь темами, которые вам интересны, типами историй, которые вас вдохновляют, и предпочтительными стилями фэнтези (описанными в главе 5). Открытость с вашей стороны позволяет игрокам понять, хотят ли они участвовать в этой игре, и лучше узнать об этом до её начала.

Чёткое изложение ваших ожиданий и понимание ожиданий игроков в ответ может помочь обеспечить гладкий процесс игры. Учитывайте мнения и желания ваших игроков с полной серьёзностью и ожидайте такого же отношения к вашим. В идеале вы найдёте стиль игры, который устроит всех.

Жёсткие и гибкие ограничения

Помимо общих тем и направлений фэнтези, которые вам интересно исследовать в кампании, важно обсудить с игроками вопросы, которые могут быть чувствительными или вызывать дискомфорт. Полезно разделить такие темы на гибкие и жёсткие ограничения:

- Гибкое ограничение применяется к теме, которая требует осторожного обращения, так как может вызвать нежелательную тревогу, страх или дискомфорт.
- Жёсткое ограничение касается темы, которую не следует упоминать или описывать.

Как у Мастера, так и у игроков могут быть фобии или триггеры, о которых остальные могут не знать. Любая внутриигровая тема, которая заставляет кого-то из группы чувствовать себя небезопасно (жёсткое ограничение), должна быть исключена. Если же тема вызывает у кого-то из игроков нервозность, но они согласны включить её в игру (гибкое ограничение), подходите к её включению осторожно, и будьте готовы быстро отойти от неё при необходимости.

Общие внутриигровые ограничения часто относятся к темам, таким как внутренняя романтика в группе, секс, эксплуатация, расизм, порабощение и насилие в отношении детей и животных. Ограничения могут также касаться определённых существ, например, пауков, змей, крыс и демонов. Важно также обсудить пределы в том, какие эффекты могут воздействовать на персонажей, включая магию контроля разума, беспомощное состояние и смерть.

Ожидания от игры

Имя Мастера: ______________________________

Имя игрока: ______________________________

Тема и настроение игры

Возможные неприятные темы

Например: пауки, змеи, демоны, романтика, контроль разума

X - жесткое ограничение: не упоминать или не включать
? - гибкое ограничение: обращаться с осторожностью или за кулисами

Надежды и ожидания игрока

Что вы хотите увидеть в этой кампании?

Проблемы за столом

Например: крик, мат, алкоголь, делиться костями



Joy Ang

Интерактивная версия

Использование листа ожиданий от игры

Лист отслеживания ожиданий от игры — это инструмент, который помогает установить ожидания в начале игры, чтобы обеспечить интерес для всех участников.

Перед тем как раздать лист игрокам, заполните два верхних поля:

Тема и настроение игры. В этом поле в общих чертах опишите направление, в котором вы видите вашу игру. Ознакомьтесь с разделом Установление ожиданий, чтобы понять, какую информацию следует включить в это описание.

Возможные неприятные темы. Если вы знаете, что некоторые элементы игры могут затронуть границы комфорта отдельных игроков, перечислите их в этом поле. См. раздел Жёсткие и гибкие ограничения для примеров.

После заполнения этой информации дайте копию листа каждому игроку. Игроки могут заполнить свои листы анонимно, но попросите каждого из них указать следующую информацию:

Границы. С помощью символа «Х» для жёстких границ или вопросительного знака для мягких границ обозначьте любые потенциально чувствительные элементы, которые нежелательны. Добавьте любые другие элементы, которых следует избегать.

Надежды, ожидания и опасения. В двух последних полях укажите любые надежды и ожидания от игры, а также перечислите любые опасения по поводу поведения за столом.

Соберите все листы и сведите границы, обозначенные вашими игроками, в отдельный документ для всей группы, не содержащий ссылки на отдельных игроков.

Тем не менее, D&D — это игра, в которой присутствуют конфликты и хаос. Некоторые основные элементы игры сложно полностью игнорировать. Например, получение урона — это аспект, который трудно обойти. Точно так же смерть персонажа — это то, что может время от времени происходить, хотя игра предлагает способы её предотвратить или обойти (см. раздел Смерть в главе 3 для предложений).

Обсуждение ограничений. Важно, чтобы каждый чувствовал себя комфортно в процессе обсуждения ограничений. Игроки могут не захотеть открыто говорить о своих ограничениях, особенно если они новички в ролевых играх или мало знакомы с остальными участниками группы. Один из способов снизить дискомфорт — предложить анонимное обсуждение. Каждый может записать свои ограничения в анонимном опросе, например, в листе отслеживания ожиданий от игры, представленной в этой главе.

Составьте список ограничений, который можно будет обсудить с группой. Эти ограничения не подлежат обсуждению или изменению и каждый в группе должен их уважать.

Начало кампании — отличное время для подобного обсуждения, однако стоит возвращаться к нему каждый раз, когда в группу добавляется новый игрок или когда в кампании меняется сюжет или тон. Кто-то может случайно нарушить границу, и ему потребуется напомнить об ограничениях, или кто-то может забыть упомянуть некоторые из своих ограничений в начале. Игроки также могут обнаружить новые ограничения по мере развития кампании. Обсуждайте ограничения с группой каждые несколько сессий, чтобы убедиться, что игра развивается комфортно для всех, и при необходимости обновляйте список ограничений.

Изменение ограничений. Поощряйте игроков сообщать вам о любых дополнительных ограничениях, либо заранее, либо в момент игры, чтобы вы могли добавить их в список. Доверяйте тому, что игроки лучше знают свои потребности, и корректируйте игру в соответствии с ними.

Ограничения в игре. Поскольку D&D предполагает импровизацию, игра может развиваться непредсказуемо. Полезно заранее договориться о сигнале, который игроки могут использовать, чтобы обозначить нарушение ограничения, что позволит вам быстро внести нужные изменения. Такой сигнал может быть жестом (например, скрещенные на груди руки в виде Х или поднятая ладонь в жесте «стоп»), кодовым словом или фразой, прикосновением к назначенному предмету или любым другим способом, который устроит вашу группу. Игроки также должны чувствовать себя свободно, чтобы сказать «стоп» и приостановить игру до разрешения ситуации. Человек, подавший сигнал, может указать, что именно он хочет изменить, но не обязан объяснять, почему данный контент вызывает дискомфорт. Этот сигнал не должен вызывать дебатов или обсуждений: поблагодарите игрока за честность, исправьте ситуацию и двигайтесь дальше.

Объясните игрокам: если кто-то чувствует себя некомфортно, используя сигнал, то он может выйти из игры или попросить перерыв для приватного обсуждения. Игроки также могут разрешить другу подавать сигнал от их имени. Как Мастер, подавайте пример. Относитесь серьёзно к потребностям игроков и используйте все доступные инструменты, чтобы адаптировать вашу совместную историю.

Конфликт внутри группы

Когда между персонажами в группе приключенцев возникает конфликт, обычно это указывает на одну из трёх ситуаций:

Деструктивный игрок. Один из игроков ведёт себя асоциально в игре. Как справляться с этим, описано в разделе Асоциальное поведение дальше в этой главе.

Конфликт между игроками. Конфликты между персонажами иногда вскрывают личные конфликты между самими игроками. Такие конфликты лучше всего решать вне игрового стола. Посоветуйте игрокам решить свой конфликт вне игры. Если этот конфликт продолжает возникать за игровым столом, то возможно, придётся попросить их на время отойти от кампании или полностью покинуть игру.

Отыгрыш. Конфликты между персонажами не всегда плохи. Это нормально, если персонажи (и игроки) не согласны, как поступить с пленным врагом или какую сторону выбрать в надвигающейся войне. Если спор становится слишком накалённым, то сделайте перерыв и, возможно, обсудите вне персонажей, как игроки хотели бы продолжить действие.

Если не удаётся определить, какая из этих ситуаций происходит, то поговорите с игроками об этом.

Правило веселья

D&D — это игра, где все должны получать удовольствие от участия в ней. Каждый одинаково ответственнен за продвижение игры и вносит вклад в общее веселье, проявляя уважение и внимательность друг к другу: обсуждая разногласия между игроками или их персонажами и помня, что споры или недоброжелательные препирательства могут помешать веселью.

У людей разные представления о том, что делает D&D весёлой. «Правильный» способ игры в D&D — это тот способ, который нравится вам и вашим игрокам и на который все согласны. Если все приходят к столу, готовые внести свой вклад в игру, весь стол, скорее всего, проведёт замечательное и незабываемое время.

Уважение к игрокам

Ваши игроки должны с самого начала понимать, что вы будете вести игру, которая будет весёлой, справедливой и адаптированной для них; что каждому из них будет дана возможность внести свой вклад в историю, и что вы будете внимательно следить за их действиями, когда наступит их очередь. Игроки также рассчитывают, что вы позаботитесь о том, чтобы угрозы приключения не были нацелены лично на них. Никогда не позволяйте игрокам чувствовать себя неуютно или под угрозой.

Уделяйте внимание всем игрокам

Как Мастер, избегайте фаворитизма. Не позволяйте одному игроку вести всё обсуждение, а также проверяйте, что делает каждый персонаж, особенно в моменты исследования и социального взаимодействия, вместо того чтобы сосредотачиваться только на одном персонаже.

Иногда вы можете столкнуться с игроками, которые указывают другим, что их персонажи должны делать, присваивают себе лучшие магические предметы, давят на других игроков и не хотят делиться вниманием. Вне игры объясните такому игроку, что его поведение портит остальным удовольствие, и попросите его умерить пыл. Если игрок отказывается изменить своё поведение, то попросите его покинуть группу.

Проблемы иногда возникают, когда игрок уверен, что его стиль игры превосходит другие, и теряет терпение в тех эпизодах, которые направлены на интересы других игроков. Напомните нетерпеливому игроку (возможно, вне игрового стола), что ваша цель — угодить всей группе, а не только одному участнику.

Трагические ограничения

Некоторые игроки избегают глубокого погружения в мир игры, так как не хотят переживать боль от угрозы или уничтожения дорогих им людей и мест. Другие игроки с удовольствием создают предыстории, полные любимых ПМ, ожидая, что Мастер использует этих персонажей как приманку, трагических жертв или неожиданных злодеев. Важно понимать предпочтения ваших игроков, чтобы не оттолкнуть их, безжалостно разрушая то, что они любят, но и не вызвать скуку, игнорируя их предыстории в сюжете кампании.

Когда ваши антагонисты угрожают небезразличным для игроков личностям и местам, обязательно дайте персонажам возможность предотвратить худший исход. В ходе игры персонажи должны иметь возможность избежать или смягчить потери героическим способом, но при этом трагедия должна быть следствием их действий и решений, а не неизбежным итогом. Моменты беспомощности перед лицом разрушительных трагедий лучше оставить для предысторий персонажей.

Броски костей Мастером

Должны ли вы скрывать свои броски за ширмой Мастера или же бросать кости на виду у игроков? Выберите один из подходов и придерживайтесь его. Оба подхода имеют свои преимущества:

Скрытые броски. Скрывая броски, вы создаёте атмосферу тайны и при необходимости можете изменить результат. Например, вы можете проигнорировать критическое попадание, чтобы спасти жизнь персонажа. Однако не стоит слишком часто корректировать броски и никогда не давайте игрокам понять, что вы «подправили» результат.

Открытые броски. Бросая кости в открытую, вы демонстрируете свою беспристрастность — вы не изменяете результаты в пользу или во вред персонажам.

Даже если обычно вы бросаете кости за ширмой, иногда бывает интересно сделать особенно важный бросок, который все смогут увидеть.

Чрезмерно осторожные игроки

Чрезмерная осторожность игроков может замедлить игру, если они проверяют каждую плитку, дверь и стену подземелья на наличие ловушек и скрытых опасностей. Иногда такое поведение — это реакция на череду неприятных сюрпризов в предыдущих приключениях, а иногда это просто проявление личности игроков.

Вот несколько игровых приёмов, которые помогут вам поощрить игроков к более смелым действиям:

Избегайте случайных опасностей. Избегайте ловушек и засад, которые выглядят случайными и не имеют особого значения для остального приключения.

Ограничьте время. Организуйте ситуацию, в которой персонажи должны как можно быстрее достичь цели или места назначения. Используйте этот вариант с осторожностью, так как ограничение времени может повысить уровень тревожности у игроков.

Обозначайте встречи. Дайте игрокам понять заранее, что встреча неизбежна. Возможно, они услышат тяжёлые шаги великана или увидят дракона, пролетающего над головой, прежде чем им придётся встретиться с ним лицом к лицу. Это может побудить игроков двигаться навстречу или уклониться от столкновения, вместо того чтобы тревожно ожидать засады.

Если эти варианты не приносят желаемого эффекта, то обсудите с игроками вне игры, какие элементы мешают им действовать более смело. Договоритесь о том, что подобные элементы не будут присутствовать в игре, поскольку динамика игры создаст лучший игровой опыт.

Уважение к Мастеру

Как Мастер, вы имеете право ожидать от игроков уважения к вам и к усилиям, которые вы вкладываете в создание увлекательной игры для всех. Игроки должны позволять вам направлять кампанию (принимая во внимание их мнения), толковать правила и разрешать споры. Когда вы описываете события игры, игрокам следует внимательно слушать.

Броски костей игроками

Игроки должны бросать свои кости на виду у всех. Если кто-то подбирает кости до того, как остальные увидят результат, то призовите его быть менее скрытным.

Когда кость падает на пол, вы засчитываете результат или перебрасываете её? Если она приземляется ребром из-за книги, то убираете ли вы книгу и смотрите, куда она падает, или перебрасываете? Обсудите эти вопросы с игроками и зафиксируйте ответы в виде внутренних правил.

Социальный договор приключений

Вы должны предоставить достаточно привлекательные причины для персонажей, чтобы они согласились участвовать в приключениях, которые вы готовите (см. Наберите игроков в главе 4 для рекомендаций по этому вопросу). Взамен игроки должны согласиться следовать этим причинам. Вашим игрокам позволено задавать вопросы, почему их персонажи должны заинтересоваться тем, что вы просите их делать, но недопустимо, чтобы они намеренно шли в другом направлении, отвергая вашу подготовленную работу.

Если вам кажется, что вы выполняете свою часть договора, а игроки — нет, то поговорите с ними вне игрового стола. Постарайтесь понять, что могло бы мотивировать их персонажей, и убедитесь, что игроки осознают, сколько труда вы вкладываете в подготовку приключений для них.

Обсуждение правил

Сформулируйте политику обсуждения правил за столом. В некоторых группах участники не против прерывать игру для обсуждения различных трактовок правила. Другие предпочитают, чтобы Мастер принимал решение и игра продолжалась. Если вы пропустили какой-то вопрос с правилами во время игры, то запишите его, чтобы вернуться к нему позже.

Некоторые игроки любят использовать правила, чтобы оспаривать ваши решения. Такие игроки могут быть полезны, если вы затрудняетесь или допустили легко исправимую ошибку в правилах, но если игрок слишком часто спорит по поводу правил, то это может нарушить ход игры.

Если игрок хочет приостановить игру, чтобы найти конкретное правило или справочный материал, то предложите ему искать самостоятельно, пока вы и остальные игроки продолжите игру. Персонаж этого игрока, по сути, выходит из игры на это время. Монстры не атакуют его, и он выполняет действие уклонение в бою, пока игрок не вернётся в группу. Такое решение позволяет остальным игрокам продолжать игру, вместо того чтобы позволить одному игроку остановить её.

Знания персонажа

Поощряйте игроков оставаться в рамках знаний и понимания своих персонажей. Чтобы поддерживать различие между знаниями игрока и персонажа, можно просто спросить игроков: «Что думают ваши персонажи?»

Анахронистичное мышление — еще одна возможная проблема. Возможно, вам придется напомнить игрокам, что их персонажи не знают, как создавать вещи, которых нет в игровом мире, такие как современное огнестрельное оружие или антибиотики, и что у них нет представлений о современной науке, которые есть у игроков (что может не иметь смысла в игровой вселенной).

Аналогично, иногда игрок знаком с приключением, которое вы проводите, или знает Бестиарий вдоль и поперек. Поощряйте такого игрока за отделение этих знаний от знаний его персонажа, давая другим игрокам возможность самостоятельно открывать это в процессе игры.

Асоциальное поведение

Многие играют в D&D, чтобы через своих персонажей делать то, что невозможно в реальной жизни: сражаться с монстрами, накладывать заклинания и тому подобное. Однако для некоторых игроков это значит устраивать хаос в городах или предавать своих союзников. То, что они хотят получить от игры, никак не связано с героическими приключениями; их интересует возможность использовать правила игры для реализации асоциальных фантазий.

Если такое поведение появляется в вашей игре, то возможно, пришло время вернуться к разговору о том, какую игру вы хотите вести. Если проблема вызвана всего одним игроком, то вполне уместно поставить ему ультиматум: чтобы продолжить играть в группе, он должен прекратить вести себя деструктивно и стать частью команды. Не позволяйте игрокам оправдывать своё неуважительное поведение к другим словами «так поступил бы мой персонаж».

Злые персонажи. Игроки, желающие играть за злых персонажей, могут стремиться к асоциальному поведению в игре. Если игрок просит разрешения создать злого персонажа или приходит с уже готовым, то обсудите с ним его намерения и убедитесь, что его планы соответствуют ожиданиям группы относительно вашей игры. Иногда игрок хочет исследовать возможность игры за злого персонажа по вполне приемлемым (и не нарушающим баланс) причинам, а иногда вся группа решает, что будет интересно попробовать сыграть злых персонажей вместе. Эти варианты допустимы, если все участники заранее договорились, как будет развиваться кампания.

Знание правил

Вам не обязательно быть экспертом по правилам, чтобы быть хорошим Мастером. Конечно, полезно быть знакомым с правилами, особенно с теми, которые описаны в Книге игрока, но создание весёлой атмосферы важнее, чем идеальное соблюдение всех правил. Если вы не уверены, как применить правила в какой-то ситуации, то всегда можно обсудить это с игроками как с группой. Это может занять несколько минут, но, как правило, удаётся прийти к решению, которое кажется справедливым для всех, и это важнее, чем «правильный» ответ.

Вам не нужно знать каждое заклинание из Книги игрока или умения каждого класса. Установите правило, что игроки сами отвечают за объяснение своих способностей и заклинаний.

Игроки злоупотребляют правилами

Некоторым игрокам нравится вчитываться в правила D&D и искать оптимальные комбинации. Этот тип оптимизации является частью игры (см. Знайте своих игроков в главе 2), но это может переходить черту и стать злоупотреблением правил, мешающей веселью остальных участников.

Чёткое установление ожиданий имеет решающее значение при работе с такого рода эксплуатацией правил. Учитывайте следующие принципы:

Правила — это не физика. Правила игры предназначены для создания увлекательного игрового опыта, а не для описания законов физики в мирах D&D, не говоря уже о реальном мире. Не позволяйте игрокам утверждать, что цепочка обычных людей может разогнать копьё до скорости света, используя действие подготовка для передачи копья следующему человеку в очереди. Действие подготовка предназначено для героических поступков, а не для определения физических ограничений в шестисекундном раунде боя.

Игра — это не экономика. Правила игры не рассчитаны на моделирование реалистичной экономики, и игроки, которые ищут лазейки, позволяющие им получать бесконечное богатство с помощью комбинаций заклинаний, злоупотребляют правилами.

Бой предназначен для врагов. Некоторые правила применяются только во время боя или когда персонаж действует в порядке инициативы. Не позволяйте игрокам нападать друг на друга или на беспомощных существ, чтобы активировать такие правила.

Интерпретируйте правила добросовестно. Правила подразумевают, что каждый, кто читает и интерпретирует их, заинтересован в веселье группы и понимает их с этой точки зрения.

Озвучивание этих принципов может помочь удержать под контролем попытки злоупотреблять правилами. Если игрок настойчиво пытается извратить правила игры, то поговорите с ним вне игры и попросите прекратить.

Правила виртуального стола

Установление ожиданий так же важно в цифровой среде, как и при игре вживую.

Некоторые группы ограничивают шутки, комментарии вне игры и мемы текстовым каналом, оставляя голосовой канал сфокусированным на игре. Но другие находят отвлекающим ведение отдельной беседы в текстовом формате во время игры. Выберите вариант, который лучше всего подходит для вашей группы.

Кто управляет токенами в виртуальном столе? Ожидается ли, что игроки будут использовать встроенный генератор бросков, или можно бросать физические кости и сообщать результат? Используемая вами технология может диктовать ответы на эти вопросы или поднимать другие, которые вам потребуется решить в процессе игры.



Жестокий злодей Венджер использует хрусталь-ный шар для слежки за своим врагом, Тиамат.
Художник: Sidharth Chaturvedi
Оригинал

Глава 2: Проведение игры

Опираясь на основы, изложенные в главе 1, эта часть углубляется в вопросы ведения игры по D&D в качестве Мастера.

Знайте своих игроков

В то время как роль игроков — создавать персонажей (протагонистов кампании), вдохнуть в них жизнь и направлять кампанию своими действиями, ваша роль как Мастера — погрузить игроков в мир, который вы создали, и предоставлять их персонажам возможность совершать великие деяния.

Понимание того, что вашим игрокам больше всего нравится в игре D&D, помогает вам создавать и вести приключения, которые будут для них интересными и запоминающимися. Когда вы узнаете, какие из следующих аспектов игры предпочитает каждый игрок в вашей группе, вы сможете адаптировать приключения под их предпочтения.

Редко удаётся собрать за столом игроков, которым нравятся одни и те же аспекты игры. Секрет в том, чтобы найти баланс, чтобы каждый мог получать удовольствие от каждой игровой сессии, даже если определённые встречи не соответствуют их предпочтениям. В лучшем случае группа игроков напоминает своих персонажей, поскольку различие интересов и способностей позволяет им справляться с широким спектром вызовов.

Актёр

Игроки, которым нравится актёрская игра, любят воплощать в жизнь личности, взгляды и отношения своих персонажей. Возможно, они хотят одеваться, как персонажи, или использовать их голоса во время игры. Такие игроки получают удовольствие от социальных взаимодействий с ПМ, монстрами и членами своей группы.

Увлекайте игроков, любящих актёрство, следующим:

- Предоставьте им возможности развивать личности и предыстории своих персонажей.
- Разрешите регулярно взаимодействовать с ПМ.
- Подчеркните ролевые элементы в боевых столкновениях.
- Включите элементы предыстории их персонажей в свои приключения.

Исследователь

Игроки, которым нравится исследование, стремятся познать чудеса фантастического мира. Они хотят узнать, что скрывается за каждым поворотом или холмом, и им нравится находить спрятанные подсказки и сокровища.

Увлекайте исследователей следующим:

- Оставляйте подсказки, намекающие на то, что может произойти дальше.
- Давайте им возможность находить интересные вещи, если они тратят время на исследование.
- Предлагайте яркие описания захватывающей обстановки и используйте интересные карты и реквизит.
- Даруйте монстрам секреты, которые игроки смогут раскрыть, или культурные особенности, которые они могут изучить.

Боец

Игроки, которые любят сражения в фэнтези, получают удовольствие от схваток с врагами и монстрами. Они расцветают в ситуациях, которые можно лучше всего разрешить в бою, предпочитая смелые действия переговорам или расследованию.

Увлекайте игроков, любящих сражения, следующим:

- Устройте неожиданные боевые столкновения.
- Ярко опишите разрушения, которые персонажи наносят своими атаками и заклинаниями.
- Включите боевые столкновения с большим количеством менее сильных монстров.

Подстрекатель

Игроки, которые любят инициировать события, стремятся к тому, чтобы что-то происходило, даже если это связано с опасными рисками. Они скорее ринутся прямо в опасность и столкнутся с последствиями, чем будут осторожно планировать свои действия.

Увлекайте игроков, любящих действие, следующим:

- Разрешите их действиям влиять на окружение.
- Включите в приключения элементы, которые будут их искушать.
- Предоставьте возможности, чтобы их действия ставили персонажей в затруднительное положение.
- Добавьте встречи с ПМ, столь же дерзкими и непредсказуемыми, как и сами игроки.

Оптимизатор

Игроки, которые любят оптимизировать возможности своих персонажей, предпочитают детально настраивать их для достижения максимальной эффективности, повышая уровни, получая новые особенности и магические предметы. Они рады любой возможности продемонстрировать превосходство своих персонажей.

Увлекайте оптимизаторов следующим:

- Добавьте желаемые магические предметы в качестве стимулов для приключений и наград.
- Включите встречи, которые позволяют использовать их самые мощные способности.
- Предоставьте измеримые награды, такие как опыт, за небоевые встречи.

Мыслитель

Игроки, которые любят решать проблемы, стремятся анализировать мотивы ПМ, распутывать интриги злодеев, решать головоломки и разрабатывать планы.

Увлекайте игроков, любящих мыслить, следующим:

- Включите головоломки и сложные ситуации, требующие размышлений.
- Вознаградите планирование и тактику игровыми преимуществами.
- Создайте ПМ со сложными мотивами.

Тусовщик

Во многих группах есть игроки, которые приходят на игру главным образом ради общения и хотят провести время с друзьями, а не потому, что они особенно заинтересованы в игре. Эти игроки хотят участвовать, но им не так важно, чтобы они были глубоко погружены в приключение. Они обычно не бывают напористыми или сильно вовлечёнными в детали игры, правила или сюжет. Как правило, не стоит пытаться заставлять таких игроков вовлекаться больше, чем они сами хотят.

Рассказчик

Игроки, которые любят рассказывать истории, стремятся внести вклад в повествование. Им нравится, когда их персонажи активно участвуют в развивающейся истории, и они получают удовольствие от столкновений, которые связаны с основной сюжетной линией и развивают её.

Увлекайте игроков, любящих рассказывать, следующим:

- Используйте предыстории их персонажей при формировании сюжета кампании.
- Проследите за тем, чтобы столкновения продвигали историю вперёд.
- Дайте возможность действиям их персонажей направлять развитие событий.
- Придумайте для ПМ такие черты и связи, которые приключенцы смогут раскрыть, чтобы получить новые возможности для приключений.
- Включите в сюжет элементы, которые отсылают к решениям, принятым приключенцами ранее.

Размер группы

Правила и готовые приключения D&D обычно рассчитаны на группу из 4-6 игроков + Мастер. Следующие советы помогут вам адаптировать приключения для работы с меньшими или большими группами.

Маленькие группы

Группа, состоящая из менее чем 4 игроков, может испытывать трудности в боевых столкновениях, особенно если в команде не хватает важных способностей (например, персонажей в броне для сдерживания противников или с магией исцеления, чтобы поддерживать всех живыми). Вы можете компенсировать это, уменьшив количество монстров в боевом столкновении или предоставив команде нужные ресурсы, такие как зелья лечения.

Вы также можете добавить членов партии, как описано в следующих разделах.

Приключенец под управлением Мастера

Вы можете создать собственного персонажа-приключенца, чтобы сопровождать команду. Это может быть увлекательным способом поучаствовать в ролевой игре с друзьями, пока они исследуют ваш мир, но помните, что вам придётся управлять этим ПМ в бою.

Обязательно оставляйте персонажей игроков в центре внимания и не отнимайте у них свободу действий, принимая решения за группу вашим персонажем.

Члены партии ПМ

Вы можете добавить персонажей мастера (ПМ) в партию приключенцев. Используйте статблоки ПМ из Бестиария для представления этих вспомогательных персонажей. Если вы не хотите управлять этими ПМ сами, то пригласите одного или нескольких игроков взять на себя роль ПМ как второстепенного персонажа. Эти ПМ могут быть учениками или сотрудниками приключенцев, поэтому естественно, что основные персонажи берут на себя ведущую роль в исследовании и социальных взаимодействиях, пока ПМ остаются на заднем плане.

См. раздел Персонажи мастера в главе 3 для получения дополнительной информации.

Игроки с несколькими персонажами

Один или несколько ваших игроков могут управлять двумя персонажами одновременно. Управление двумя персонажами сразу — это сложно, поэтому убедитесь, что игроки готовы к этому.

Этот подход лучше всего работает в игре, сосредоточенной на боях, так как он наполняет партию боеспособными персонажами. Игроку может быть сложно отыгрывать двух персонажей сразу. Вы можете предложить ему сосредоточиться на ролевой игре одного персонажа, а другого оставить на вспомогательную роль.

Большие группы

Основная проблема при игре с большими группами — поддержание порядка за столом и предотвращение чрезмерного замедления боя.

Структурированные ходы

Если в процессе исследования или социального взаимодействия у отдельных игроков возникают трудности с получением возможности действовать, можно попросить персонажей сделать бросок инициативы и действовать по порядку инициативы, как в бою. Поочередность действий гарантирует, что каждый сможет что-то сделать. Применяйте этот подход умеренно, так как он может казаться искусственным и иногда замедляет игру.

Лидер группы

Рассмотрите возможность назначения игроками лидера группы, который будет единственным, кто сообщает вам, что делает группа. Роль лидера — работать с остальными игроками, чтобы прийти к консенсусу о действиях группы.



Разные игроки наслаждаются разными аспектами игры в D&D (осёл явно тащит повествование).
Художник: Katerina Ladon
Оригинал



Приключения со скрытым проникновением, как это, идеально подходят для небольших групп приключенцев.
Художник: Craig Spearing
Оригинал

Ускорение боя

Игроки, которым приходится долго ждать своего хода в бою, могут отвлекаться. Рассмотрите следующие советы для ускорения боя в большой группе.

Не скупитесь на информацию. Если вы сообщаете игрокам класс доспеха их противников, это сокращает количество шагов, необходимых для разрешения атаки. Вместо того чтобы сообщать вам значение и спрашивать, попал ли он, игрок может просто сказать, что атака попала, и указать нанесённый урон, добавив, возможно, немного повествования (см. Описание боя далее в этой главе). Точно так же, если вы знаете КД каждого персонажа, вам не нужно спрашивать, попала ли атака монстра.

Помогайте игрокам не отставать. Если игрок не уверен, что делать в свой ход в бою, то помогите ему, предложив краткий обзор текущей ситуации. Сколько противников ещё стоят на ногах, и насколько они повреждены? Какая угроза для этого персонажа наиболее очевидна?

Сделайте инициативу открытой. Отображайте порядок инициативы для игроков, чтобы каждый знал, когда наступит ход его персонажа, и мог заранее подумать, что он будет делать. Использование значений инициативы (см. Проведение сражения в этой главе) и, возможно, рассадка игроков в порядке инициативы может помочь в больших группах.

Бросайте горсти костей. Поощряйте игроков, когда они кидают кости сразу для бросков атаки и урона. Вы можете поступать так же.

Отсутствие игроков

Когда один из ваших игроков отсутствует, как поступить с его персонажем? Рассмотрите следующие варианты:

Отход на задний план. Персонаж просто остаётся за кадром. Это требует от всех немного выйти за рамки игрового мира и закрыть глаза не нелогичность, но может оказаться самым простым решением. Действуйте так, как будто персонажа просто нет, и не пытайтесь придумывать объяснения внутри игры. Монстры не нападают на персонажа, и он отвечает им тем же. Когда игрок возвращается, он просто продолжает играть, как будто ничего не происходило.

Нарративная необходимость. Решите, что персонаж находится где-то в другом месте, пока остальная часть группы продолжает приключение. Придумайте внутриигровую причину для временного ухода персонажа из группы с последующим возвращением. Например, проверить слухи или отчитаться покровителю группы.

Замена игрока. С согласия отсутствующего игрока поручите управление его персонажем другому игроку или возьмите отыгрыш персонажа на себя, если чувствуете, что сможете это сделать. Тот, кто управляет персонажем, должен иметь копию листа персонажа и стремиться сохранить персонажа в безопасности, а также бережно использовать его ресурсы.

Давайте отсутствующим персонажам такое же количество опыта, которое зарабатывают остальные персонажи на каждой сессии, чтобы группа оставалась на одном уровне.

Некоторые группы предпочитают заранее обговорить правила, касающиеся числа отсутствующих игроков, при котором можно продолжать игру. Например, ваша группа может играть, если отсутствует не более одного человека. Если 2 или более игроков не могут прийти, то рассмотрите возможность провести короткое приключение с другими персонажами (возможно, с другим Мастером) или сыграйте в любимую настольную игру.

Введение новых игроков

Когда вы вводите нового игрока в группу, пересмотрите ожидания и ограничения группы (см. раздел Веселье для всех в главе 1). Затем предложите новому игроку создать персонажа, который будет того же уровня, что и остальные персонажи в группе приключенцев.

Если новый игрок никогда раньше не играл в D&D, а остальная группа выше 4 уровня, то рассмотрите возможность взять короткий перерыв в кампании и позволить всем поиграть персонажами 1 уровня в течение 1-2 сессий, пока новый игрок осваивается. Это также может быть хорошей возможностью для другого игрока попробовать себя в роли Мастера.

Если вы вводите нового персонажа в середине приключения, то поработайте вместе с игроком над созданием сюжетной зацепки для того, чтобы определить, как его персонаж присоединяется к группе, и убедитесь, что игрок доволен этим выбором. Рекомендуемые сюжетные зацепки включают следующее:

Старый друг. Новый персонаж является другом или родственником одного из приключенцев. В качестве альтернативы, новый персонаж может быть связан с покровителем группы или с членом организации, с которой связаны другие персонажи. В любом случае новый персонаж искал эту группу, возможно, с важными новостями.

Спасённый пленник. Новый персонаж является пленником врагов, с которыми сражаются другие персонажи. После спасения этот персонаж присоединяется к их группе.

Единственный выживший. Новый персонаж — единственный уцелевший член группы приключенцев, потерпевшей неудачу. Этот персонаж может подсказать, как партии избежать той же участи, что постигла его предыдущую группу.

Специально приглашённый гость

Истории, которые вводят новых игроков, могут также подойти для случаев, когда вы хотите пригласить игрока на 1 сессию. Например, если к вам в город приехал друг, желающий ненадолго присоединиться к вашей игре. Или если вы подумываете добавить нового игрока в группу, но сначала хотите убедиться, что он станет хорошим дополнением. Привлечение временных игроков — отличный способ поддерживать запас игроков на случай, если один из постоянных участников не сможет продолжать игру.

Несколько Мастеров

Многие игровые группы время от времени меняют Мастера. В следующих разделах описаны ситуации, в которых может быть несколько Мастеров, а также способы, которыми они могут повысить уровень веселья для всей группы.

Временные перерывы

Если вам нужно перезарядиться творчески, спланировать следующий сюжетный блок вашей кампании или завершить работу над приключением, сделайте перерыв от роли Мастера. Такой перерыв предоставляет возможность другому игроку взять на себя роль Мастера на 1-2 игровые сессии.

Если не все могут прийти на запланированную сессию, то это также может стать шансом для другого Мастера провести короткое приключение.

Серия разнообразных приключений

Некоторые группы не хотят проводить длинные кампании с масштабными сюжетными линиями; они предпочитают короткие, не связанные между собой приключения. В таком формате игры разные игроки могут по очереди брать на себя роль Мастера на 1-3 сессии, при этом каждое приключение представляет собой отдельную историю.

Параллельные кампании

Вы и другие Мастера в вашей группе можете по очереди вести приключения, проводя их в течение нескольких недель или месяцев и приостанавливая свою кампанию, когда настает очередь другого Мастера. Некоторые группы играют несколько раз в неделю, где разные Мастера проводят свои кампании в разные дни.

Общий мир/сеттинг

Некоторые группы выбирают обширную, устоявшуюся кампанию и делят её географически, чтобы разные Мастера могли проводить отдельные кампании в одном и том же сеттинге. В теории персонажи могут перемещаться из одной области мира, управляемой одним Мастером, в другую, создавая преемственность в кампании, даже если персонажи вовлечены в несколько сюжетных линий.

Вместо географического разделения кампании вы и другие Мастера можете разделить её тематически. Например, используя сеттинг из главы 5 этой книги, каждый Мастер может сосредоточиться на одном из 3 основных конфликтов этого сеттинга. Такой подход позволяет одной и той же группе приключенцев погрузиться во все 3 основных конфликта, при этом гарантируя, что каждая сюжетная линия будет ощущаться уникально.

Совместное вождение Мастеров

Два или более Мастеров могут совместно работать над созданием единой кампании, поддерживая её непрерывность от сессии к сессии и следя за тем, чтобы приключения каждого из них продвигали общий сюжет мира и персонажей. Когда игроки, также являющиеся Мастерами, играют за своих персонажей, они не должны позволять своему знанию сюжета кампании влиять на действия этих персонажей. Такие персонажи выходят из игры, когда их игроки выполняют роль Мастера.

Мастера могут также объединить усилия для проведения каждой сессии кампании, причём каждый Мастер фокусируется на тех аспектах игры, которые ему наиболее интересны, или чередуя свою фокусировку от сессии к сессии. Один Мастер может описывать сражения и следить за ходом боя, в то время как другой занимается миниатюрами и музыкой. Оба Мастера могут играть за двух разных ПМ в социальном взаимодействии. Между сессиями они могут сотрудничать или разделять задачи по созданию мира, подготовке столкновений и выполнению других задач.

Повествование

Используя проверенные временем техники повествования, вы можете погрузить игроков в свой мир и сделать игру живой.

Подавайте пример

Когда вы играете роли и ведёте повествование с энтузиазмом, это придаёт игре энергию и вовлекает игроков в мир. Просите игроков описывать действия их персонажей, затем интегрируйте их повествование в ваш рассказ об успехах и неудачах персонажей.

Краткость

Пусть ваши описания будут краткими и выразительными. Сосредоточьтесь на важной информации, чтобы удержать интерес игроков и подчеркнуть ключевые подсказки и детали. Игрокам нужно знать о значимых особенностях, которые их персонажи могут воспринять (особенно таких, как монстры в комнате), прежде чем они решат, что делать. Позвольте вашим игрокам задавать уточняющие вопросы и при необходимости предоставляйте дополнительное описание.

Атмосфера

Оживите место, добавив атмосферные штрихи, такие как стойкий запах гари, крошечные жуки, ползающие по полу подземелья, или синие цветы, распускающиеся на пустынном и мрачном кладбище. Используйте пару чувств (зрение, слух, запах, осязание или вкус), чтобы подчеркнуть детали.

Описывайте изменения в окружении, чтобы направить внимание игроков. Например, птица, усевшаяся на надгробии, может привлечь к нему внимание персонажей.

Привлекайте внимание игроков

Хорошее повествование побуждает игроков исследовать детали окружения, которые могут привести к встречам или важной информации. Всё, что вы описываете с дополнительными, едва уловимыми деталями, привлекает внимание игроков. Дайте им ровно столько, чтобы вызвать желание дальнейшего исследования, но избегайте создания эквивалента неоновой вывески с надписью «Приключение здесь!».

При использовании повествования для направления игроков, учитывайте следующее:

Различайте варианты. Представляя игрокам варианты, добавляйте детали, чтобы их различить. Должны ли персонажи пойти по левой тропе или по правой? Возможно, от левой тропы пахнет гнилью и разложением, в то время как справа слышится тихий звук текущей воды. Эти детали дают игрокам больше информации для принятия осознанного решения, не указывая им прямо, куда идти.

Не ограничивайте выбор. Позволяйте игрокам самим решать, что они хотят делать, исходя из полученной информации. Не накладывайте ненужных ограничений на действия персонажей. Однако иногда полезно (особенно с новыми игроками) предложить варианты: «Вы можете пройти через дверь, обыскать сундук или заглянуть в шахту». И обязательно завершите фразой: «или сделать что-то ещё, что придумаете!»

Не предполагайте действия персонажей. Не предполагайте заранее, что делают персонажи. Например, не говорите «Вы заходите в комнату и поднимаете голову», если игрок ещё не сказал, что его персонаж именно так и поступает.

Секреты и знания

Во время приключения игроки и их персонажи будут раскрывать информацию, которая была им ранее неизвестна. Убедитесь, что информация, необходимая для завершения приключения, доступна.

Не прячьте важные секреты или знания в местах, где персонажи, вероятно, не смогут их обнаружить. Убедитесь, что они не пропустят важную тайну или информацию только из-за неудачной проверки характеристики, разговора не с тем человеком или поиска не в том месте.

См. также Внимательность в этой главе для дополнительных советов по поиску скрытых тайн в приключениях.

Передача информации одному игроку

Когда один персонаж отделяется от группы, обычно нет ничего страшного в том, что остальные игроки будут знать, что с ним происходит, предполагая, что отделившийся персонаж расскажет остальным о случившемся, когда они воссоединятся. Возможно, вам придётся напомнить другим игрокам, что их персонажи в другом месте, а значит, они не могут давать советы или делиться информацией с одиноким персонажем.

Иногда, впрочем, вы захотите предоставить информацию только одному игроку. Это может быть информация, которой персонаж, возможно, не захочет делиться с остальными, особенно если она связана с элементами его прошлого, о которых пока никто не знает. В таких случаях можно использовать один из следующих методов:

Личное общение с игроком. Уведите игрока в другую комнату или попросите других игроков покинуть комнату. Этот подход лучше всего подходит для сцен, в которых участвует только один персонаж. Постарайтесь, чтобы эти сцены были короткими, чтобы остальные игроки не скучали и не чувствовали себя исключёнными.

Секретное сообщение. Если нужно передать небольшой объём информации, то можно прошептать её игроку, передать записку или отправить сообщение через чат или мессенджер.



Художник: CoupleOfKooks
Оригинал


Подземелье предлагает множество деталей для исследования приключенцам.
Художник: Kent Davis
Оригинал

Разрешение исходов

Вы решаете, когда игроку нужно совершить Тест к20, в зависимости от того, что пытается сделать его персонаж. Игроки не должны просто выполнять проверки характеристик без контекста; они должны рассказывать вам, чего хотят добиться их персонажи, и делать проверки характеристик только если вы попросите их об этом.

Когда возникает ситуация, а вы не уверены, как ее разрешить по правилам, то используйте эти 4 вопроса, чтобы принять решение:

Требуется ли Тест к20? Если задача тривиальна или невозможна, то не стоит тратить время на Тест к20. Персонаж может пройти через пустую комнату или выпить из фляги без проверки Ловкости, но даже самый удачный бросок костей не позволит персонажу с обычным луком попасть стрелой в луну. Просите Тест к20 только в случае, если существует вероятность как успеха, так и провала, и если провал несёт значимые последствия.

Какой тип броска к20 использовать? Если персонаж активно пытается что-то сделать, то используйте проверку характеристики (или бросок атаки, если персонаж пытается во что-то попасть). Если персонаж пытается избежать или сопротивляться чему-то, то используйте спасбросок.

Какая характеристика используется в броске? Подумайте, какая характеристика оказывает наибольшее влияние на шанс успеха персонажа в проверке характеристики или спасброске. Обратитесь к таблице «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» для справки. Также учитывайте, может ли владение навыком или инструментом применяться в проверке характеристики.

Какой показатель сложности (Сл.)? В зависимости от того, насколько трудной вы считаете задачу, установите показатель Сл. следующим образом: 10 для лёгкой задачи, 15 для умеренно сложной задачи или 20 для сложной задачи.

Следующие разделы дают советы по использованию каждого типа броска к20, когда следует применять преимущество и помеху, а также как определить последствия успеха или неудачи.

Проверки характеристик

Проверка характеристики — это бросок, чтобы выяснить, удастся ли персонажу справиться с задачей, которую он решил выполнить. Таблица «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» обобщает, для чего используется каждая характеристика.

Проверки Телосложения редки, так как испытания на выносливость персонажа обычно являются пассивными или реактивными, поэтому для них больше подходит спасбросок.

Владение

Когда правила или готовое приключение требуют проверки характеристики, часто указывается владение навыком или инструментом: например, «персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 15, может разгадать природу задействованной магии». Иногда правила допускают применение 1 из 2 или более владений к проверке. При определении проверки, которую должен выполнить персонаж, будьте щедры в решении будет ли применяться его бонус мастерства. Вы можете конкретно попросить проверку Интеллекта (Аркана) или просто проверку Интеллекта и позволить игроку обсудить с вами, можно ли применить к этой проверке одно из его владений навыка или инструмента персонажа.

Характеристики, проверки характеристик и спасброски

Хар.	Отражает…	Проверка для…	Спасбросок для…
Сила	Физическую силу	Поднятия, толкания, подтягивания или разламывания	Физического противостояния прямой силе
Ловкость	Проворство, рефлексы и баланс	Ловкого, быстрого или тихого движения	Уворота от опасности
Телосложение	Здоровье и выносливость	Превозмогания обычных возможностей тела	Сопротивления яду
Интеллект	Рассудок и память	Размышления или воспоминания	Распознания иллюзии как подделки
Мудрость	Наблюдательность и психическую стойкость	Осмотра чего-то в окружающей среде или в поведении существ	Противостояния ментальной атаке
Харизма	Уверенность, самообладание и обаяние	Влияния, развлечения или обмана	Защиты своей личности

Повторная попытка

Иногда персонаж терпит неудачу при проверке характеристики, и игрок хочет попробовать снова. Во многих случаях провал проверки делает невозможным повторную попытку того же действия. Однако для некоторых задач единственным последствием провала является время, затраченное на повторную попытку. Например, провал проверки Ловкости для взлома замка на сундуке с сокровищами не означает, что персонаж не может попробовать снова, но каждая попытка может занимать минуту.

Если неудача не имеет последствий и персонаж может повторять попытку снова и снова, то вы можете пропустить проверку характеристики и просто сообщить игроку, сколько времени займёт выполнение задачи. В качестве альтернативы вы можете попросить сделать 1 проверку характеристики и использовать её результат, чтобы определить количество времени, которое потребуется персонажу для выполнения задачи.

Групповые проверки

Групповые проверки — это инструмент, который вы можете использовать, когда партия пытается достичь чего-то вместе, и самые опытные персонажи могут компенсировать слабые стороны тех, кто менее искусен в задаче. Для проведения групповой проверки характеристики каждый участник группы выполняет проверку характеристики. Если по крайней мере половина группы успешно проходит проверку, то успех засчитывается всей группе. В противном случае вся группа терпит неудачу.

Групповые проверки неуместны, если провал одного персонажа повлечёт за собой катастрофу для всей партии, например, если персонажи крадутся через двор замка, стараясь не привлечь внимание стражи. В таком случае 1 шумный персонаж привлечёт внимание стражников, и более скрытные персонажи не смогут этому помешать, поэтому лучше полагаться на индивидуальные проверки. Также не стоит использовать групповую проверку, если успешной проверки одного персонажа достаточно, как в случае нахождения скрытого отсека с помощью проверки Мудрости (Внимательность).

Рассмотрите возможность использования групповых проверок в таких ситуациях, как следующие:

Исследовательские задачи. Персонажи пытаются узнать об одном древнем пророчестве из архива. Они могут сделать групповую проверку Интеллекта (Анализ), чтобы найти источники в архиве; персонажи, которые осведомлены о подобных темах и методах исследования, могут подсказать остальным наиболее подходящие места для поиска. Если групповая проверка успешна, то персонажи находят достаточно источников, чтобы получить ясное представление о пророчестве; в противном случае их информация будет неполной.

Связанные вместе. Персонажи связаны верёвкой, пока взбираются по скале или переходят ветхий подвесной мост. Если один или два персонажа проваливают свои проверки, то персонажи с успехами могут удержать их от падения и предотвратить катастрофу, но если более половины группы провалит проверку, то вся группа падает. Эту идею можно также применить, например, к длительному заплыву, где сильные пловцы могут помогать более слабым.

Социальные ситуации. Один из персонажей случайно обижает кого-то на дипломатическом мероприятии, поэтому один из дворян требует, чтобы приключенцев вывели. Персонажи могут сделать групповую проверку Харизмы (Убеждение), чтобы избежать выдворения, используя несколько убедительных аргументов и стараясь сгладить неловкость. Этот принцип также можно применить к другим проверкам Харизмы, таким как Обман, Запугивание или Выступление.

Пассивные проверки

Проверки характеристик обычно представляют собой активное усилие персонажа, направленное на выполнение какой-либо задачи, однако иногда требуется пассивная оценка его способностей в определённой области. Наиболее распространённый пример — пассивная Внимательность (ПВ). (См. Внимательность далее в этой главе). Принцип пассивной проверки можно распространить на другие характеристики и навыки.

Например, если в вашей игре много социального взаимодействия, вы можете записать пассивное значение Проницательности для каждого персонажа, рассчитанную аналогично пассивной Внимательности: 10 + все модификаторы, которые обычно применяются к проверке Мудрости (Проницательность).

Броски атаки

В бою бросок атаки используется для определения, попадает ли атака.

Вы также можете использовать броски атаки для разрешения внебоевых действий, похожих на атаки в бою, таких как состязание в стрельбе из лука или игра в дартс. Назначьте класс доспеха (КД) цели и решите, владеет ли персонаж используемым оружием, а затем попросите игрока сделать бросок атаки (см. также Степени успеха в этой главе).

Спасброски

В отличие от проверки характеристики, спасбросок является мгновенной реакцией на эффект и почти никогда не совершается по выбору. Спасбросок имеет смысл, когда что-то плохое угрожает персонажу, и у персонажа есть шанс избежать или противостоять этому.

Чаще всего спасбросок требуется после воздействия эффекта (например, заклинания, умения монстра или ловушки). При этом эффект определяет тип спасброска и его Сл. (сложность).

В других ситуациях, требующих спасброска, вам решать, какая характеристика задействована. Таблица «Характеристики, проверки характеристик и спасброски» предлагает рекомендации для этих ситуаций.

Сложность (Сл.)

Вы устанавливаете Сл. для проверки характеристики или спасброска, если правило или приключение не указывает его. Выберите Сл. из таблицы «Типичная сложность» в зависимости от сложности задачи.

Типичная сложность

Задача	Сложность
Очень простая	5
Простая	10
Умеренная	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Почти невозможная	30

Сложности задач объясняются ниже:

Очень простая. Большинство людей могут выполнить задачу со Сл. 5 с минимальной вероятностью провала. Если обстоятельства не исключительные, то позволяйте персонажам успешно выполнить такую задачу без проверки.

Простая, умеренная и сложная. Это самые распространённые уровни сложности и вы можете проводить игру, используя только их. Персонаж с показателем 10 в соответствующей характеристике и без владения навыком будет успешно выполнять простую задачу примерно в 50% случаев. Для умеренной задачи персонажу потребуется более высокий показатель или владение, чтобы иметь аналогичный шанс на успех, а для сложной задачи обычно требуются и то, и другое. Если вы не можете выбрать между двумя уровнями сложности, выберите Сл посередине, например, 17 или 18 для задачи, которая немного легче, чем «сложная».

Очень сложная и почти невозможная. Задача со Сл. 25 почти недосягаема для персонажей низкого уровня, но становится более реальной после примерно 10 уровня. Персонажи низкого уровня не имеют шансов выполнить задачу со Сл. 30, а персонаж 20 уровня с владением и показателем соответствующей характеристики 20 всё ещё должен выбросить 19 или 20 на кубике, чтобы успешно выполнить задачу этой сложности.

Если вы устанавливаете Сл. для спасброска, то не опускайте его ниже 10 и не поднимайте выше 20. Если источник эффекта, требующего спасбросок, является существом, то используйте стандартную формулу для расчета Сл спасброска (см. «Расчет сложности» ниже).

Расчёт сложности

Для некоторых проверок характеристик и большинства спасбросков правила подразумевают следующую формулу:

Сл. = 8 + модификатор характеристики
+ бонус мастерства

Эта формула часто определяет Сл. спасброска, когда существо накладывает заклинание или использует особое умение, но она также может применяться к проверкам характеристик во время состязаний между двумя существами. Например, если одно существо держит дверь закрытой, то используйте его модификатор Силы и бонус мастерства, чтобы определить Сл. для открытия двери. Когда другое существо пытается открыть дверь силой, оно совершает проверку Силы (Атлетика) против этой сложности.

Другой способ решения подобных ситуаций — это позволить проверке характеристики одного существа установить Сл. для проверки другого существа. Так работает, например, засада: итоговая проверка Ловкости (Скрытность) существа, скрывающегося в засаде, устанавливает Сл. для проверок Мудрости (Внимательность), которые совершаются, чтобы обнаружить это существо.

Преимущество и помеха

Преимущество и помеха — одни из самых полезных инструментов в вашем арсенале. Они отражают временные обстоятельства, которые могут повлиять на шансы успеха персонажа в задаче. Преимущество также является отличным способом вознаградить игрока, проявившего исключительную креативность в игре.

Персонажи часто получают преимущество или помеху благодаря использованию особых способностей, действий, заклинаний или других особенностей их классов или видов. В остальных случаях вы решаете, заслуживает ли обстоятельство преимущества или помехи.

Как описано в Книге игрока, если разные обстоятельства одновременно дают как преимущество, так и помеху в одной и той же ситуации, то они взаимно исключаются, независимо от того, сколько обстоятельств могли бы предоставить преимущество или помеху.

Преимущество

Рассмотрите возможность выдать преимущество, когда:

- Обстоятельства, не связанные с собственными способностями существа, дают ему преимущество.
- Некоторый аспект окружающей среды улучшает шансы персонажа на успех.
- Игрок проявляет исключительную креативность или хитрость при выполнении или описании задачи.
- Предыдущие действия (совершённые как персонажем, выполняющим попытку, так и другим существом) увеличивают шансы на успех.

Помеха

Рассмотрите возможность выдать помеху, когда:

- Обстоятельства каким-то образом препятствуют успеху.
- Некоторый аспект окружающей среды делает успех менее вероятным.
- Часть плана или описания действия снижает вероятность успеха.



Последствия

Как Мастер, вы можете использовать различные подходы при разрешении успеха и неудачи, чтобы настроить игру по своему вкусу.

Успех с ценой

Когда персонаж проваливает Тест к20 всего на 1 или 2, вы можете предложить ему преуспеть, но за счёт осложнения или препятствия. Такие осложнения могут выглядеть следующим образом:

- Персонаж проводит свой меч через защиту противника, превращая почти промах в попадание, но затем роняет меч.
- Персонаж едва избегает полного воздействия заклинания Огненный шар, но получает состояние лежащий ничком.
- Персонаж неудачно пытается запугать пленного кобольда, но кобольд всё же раскрывает свои секреты, истошно вопя и привлекая внимание других монстров поблизости.

Предоставляя игрокам выбор успеха с ценой и даже позволяя им самим выбирать осложнения, вы даёте им больше возможностей для создания истории о подвигах их персонажей.

Степени провалов

Иногда провал в Тесте к20 имеет разные последствия в зависимости от степени неудачи. Например, персонаж, которому не удалось обезвредить ловушку на сундуке, может случайно её активировать, если проверка провалена на 5 и более, тогда как меньшая неудача (провал на менее, чем 5) означает, что ловушка не сработала во время неудавшейся попытки обезвреживания. Подумайте о том, чтобы добавить аналогичные различия и к другим проверкам. Возможно, неудачная проверка Харизмы (Убеждение) означает, что королева не поможет, тогда как провал на 5 и более приведёт к тому, что она отправит персонажа в темницу за проявленную дерзость.

Степени успеха

Успешный Тест к20 может иметь степени успеха. Например, когда персонажи участвуют в соревновании по стрельбе из лука, вы можете решить, что чем больше бросок атаки превышает КД цели, тем выше будет счёт персонажа. Мишень может иметь КД 11, но она имеет пять концентрических кругов, обозначающих степени успеха. Вы можете определить, что бросок атаки 11 или 12 попадает во внешний круг, 13 или 14 – в следующий круг ближе к центру, 15 или 16 — в третий круг, 17 или 18 – в четвёртый, а 19 или больше – в самое яблочко.

Критический успех или провал

Выпадение 20 или 1 на проверке характеристики или спасброске обычно не имеет особого эффекта. Однако вы можете учесть такие исключительные броски при вынесении решения об исходе действия. Решение о том, как это проявится в игре, остаётся за вами. Один из подходов — усилить эффект успеха или неудачи. Например, выпадение 1 на неудачной попытке взломать замок может привести к его заклиниванию, а выпадение 20 на успешной проверке Интеллекта (Анализ) может обнаружить дополнительную улику.

Что касается бросков атаки, правила описывают, что происходит при выпадении 20 (это критическое попадание) или 1 (это всегда промах). Не поддавайтесь искушению добавить дополнительные негативные последствия при выпадении 1 на броске атаки: автоматический провал уже достаточно плох. К тому же, персонажи совершают так много бросков атаки, что со временем они обязательно будут часто выбрасывать 1. То, что может показаться интересным последствием, вроде поломки оружия при атаке, вскоре начнёт надоедать.



Исследование привлекает приключенцев во всевозможные необычные локации.
Художник: William O'Connor
Оригинал

Импровизированный урон

Таблица «Импровизированный урон» предоставляет рекомендации для определения урона на ходу.

Импровизированный урон

Урон	Примеры
1к10	Обожжён углями, придавлен падающим шкафом, уколот ядовитой иглой.
2к10	Поражён молнией, упал в кострище.
4к10	Придавлен падающими обломками в обрушивающемся туннеле, упал в чан с кислотой.
10к10	Сдавлен сжимающимися стенами, попал во вращающиеся стальные лезвия, идёт по лаве.
18к10	Полностью погружён в лаву, попал под падающую летающую крепость.
24к10	Попал в огненный вихрь на Стихийном плане огня, сдавлен в пасти богоподобного существа или монстра размером с луну.

Таблица «Уровень серьёзности урона» служит руководством к тому, насколько смертоносны эти значения урона для персонажей различных уровней. Чтобы определить тяжесть урона, найдите пересечение уровня персонажа с получаемым уроном.

Уровень серьёзности урона

Уровни	Неудобство	Смертельно
1–4	5 (1к10)	11 (2к10)
5–10	11 (2к10)	22 (4к10)
11–16	22 (4к10)	55 (10к10)
17–20	55 (10к10)	99 (18к10)

Урон, доставляющий неудобство, редко представляет угрозу смерти для персонажей соответствующих уровней, но значительно ослабленный персонаж может быть повержен таким уроном.

Смертельный урон представляет значительную угрозу для персонажей указанных уровней и может стать летальным для персонажа, у которого осталось мало хитов.

Импровизация ответов

Имея примерный план и навыки импровизации вы сможете справиться с любыми неожиданностями, которые могут устроить игроки.

Один из краеугольных камней театра импровизации называется «Да, и...». Он основан на идее, что актёр принимает то, что дают ему другие актёры, и развивает это. Похожий принцип применяется и в ведении игровых сессий для ваших игроков. По возможности вплетайте то, что предлагают игроки, в вашу историю.

Не менее важный принцип — «Нет, но...». Иногда персонажи не могут сделать то, чего хотят игроки, но можно продолжить игру, предложив альтернативу.

Например, представьте, что персонажи ищут логово лича. Один из игроков спрашивает, есть ли в ближайшем городе гильдия магов, в которой можно найти записи, упоминающие лича. Этого события вы не предвидели, и ничего не подготовили. Один из вариантов — согласиться и с помощью доступных инструментов создать подходящую гильдию магов. Таким образом, вы поощряете игрока за творческий подход. Кроме того, гильдия может стать отличным источником сюжетных зацепок.

Другой вариант — отказать, но предложить одинокого мага в городе, который может обладать нужной информацией. Такой подход также поощряет игрока за креативность, но требует меньше работы с вашей стороны.

Проведение социального взаимодействия

Во время социального взаимодействия приключенцы обычно имеют цель. Они хотят получить информацию, заручиться поддержкой, завоевать чьё-то доверие, миновать наказание, избежать боя, заключить договор или достичь какой-либо другой цели. Успешное завершение взаимодействия означает достижение этой цели.

Некоторые Мастера проводят социальные взаимодействия в формате свободного ролевого отыгрыша, где кубики редко используются. Другие Мастера подводят итог взаимодействия, требуя от персонажей проверок Харизмы. Большинство игр находятся где-то посередине, балансируя между ролевым отыгрышем и периодическими проверками характеристик.

Отыгрыш

Не нужно быть опытным актёром или комиком, чтобы создавать драму или комедию через ролевую игру. Главное — обращать внимание на элементы сюжета и черты персонажей, которые вызывают смех или эмоциональное вовлечение игроков, и включать эти элементы в свою игру.

Отыгрыш ПМ

Когда думаете о том, как отыгрывать ПМ или монстра, выберите 1-2 прилагательных, которые лучше всего описывают существо. Знание его мировоззрения также может помочь в отыгрыше. Классический совет для писателей остаётся неизменным: показывайте, а не рассказывайте. Например, вместо того чтобы описывать ПМ как весёлого и честного, позвольте ему часто шутить и свободно делиться личными историями.

Вы можете ещё более эффективно воплощать персонажа, используя следующие приёмы:

Используйте мимику. Выражения вашего лица помогают передавать эмоции существа. Улыбайтесь, хмурьтесь, рычите, зевайте или надувайте губы в зависимости от ситуации.

Используйте движения и позу. Движения и осанка могут помочь подчеркнуть личность ПМ. Например, выражайте недовольство архимага, закатывая глаза и потирая виски пальцами. Опущенная голова и взгляд из-под лба показывают подчинение или страх. Высоко поднятая голова и подбородок передают уверенность.

Используйте голос. Меняйте громкость голоса и заимствуйте интонации из реальной жизни, кино или телевидения, чтобы сделать ПМ уникальными.

Вовлечение игроков

Хотя некоторые игроки больше других наслаждаются ролевой игрой, социальные взаимодействия помогают погрузить всех участников в игру. Рассмотрите следующие подходы, чтобы провести сессию, насыщенную взаимодействиями, интересной для игроков с разными предпочтениями.

Учитывайте предпочтения игроков. Игроки, которым нравится игра на публику (см. Знайте своих игроков в этой главе), процветают в социальных взаимодействиях, поэтому позвольте этим игрокам оказаться в центре внимания и вдохновить остальных своим примером. Однако не забудьте также адаптировать аспекты социальных взаимодействий в соответствии со вкусами других игроков.

Вовлекайте конкретных персонажей. Если у вас есть игроки, которые неохотно участвуют в социальных взаимодействиях, то можно создать ситуации, ориентированные на их персонажей. Возможно, ПМ — член семьи или знакомый конкретного приключенца и направляет внимание на этого персонажа. Некоторые ПМ могут проявлять особый интерес к персонажам, с которыми они чувствуют родство.

Если пара игроков берёт на себя основную часть разговора, то уделите минуту, чтобы вовлечь других участников. Вы можете сделать так, чтобы ПМ обратился к другому персонажу напрямую: «А как насчёт твоего громилы? Что он пообещает мне в обмен на мою благосклонность?» Если игрок менее уверен в ролевой игре, то его можно вовлечь, попросив описать действия своего персонажа во время разговора.

Использование других характеристик. Рассмотрите следующие дополнительные возможности, чтобы дать шанс персонажам, для которых Харизма не является сильной стороной, проявить себя:

Сила. ПМ не станет разговаривать с персонажами, пока один из них не согласится на поединок по армрестлингу. Или сильный персонаж должен физически предотвратить побег ПМ.

Ловкость. ПМ настроен враждебно к незнакомцам, поэтому персонажам приходится общаться, находясь в укрытии. Или разговор это отвлечение, пока один из персонажей подбирается к ПМ достаточно близко, чтобы вытащить что-то из его карманов.

Интеллект. Речь ПМ полна редких упоминаний о конкретной области знаний, так что персонажи не могут использовать полученную информацию, пока не истолкуют эти сложные факты. Или ПМ отказывается давать прямой ответ, говоря только намёками, которые персонажам придётся собрать воедино, чтобы получить нужные сведения.

Мудрость. ПМ скрывает что-то важное, и персонажам нужно внимательно следить за его невербальными сигналами, чтобы понять, где правда, а где ложь. Или ключевая информация скрыта в деталях окружения, где происходит взаимодействие, и внимательный персонаж может это заметить.

Отношение

Каждое существо, контролируемое Мастером, имеет одно из следующих отношений к приключенцам: дружественное, нейтральное или враждебное. Раздел Поведение монстров в главе 4 предлагает рекомендации, которые помогут вам определить изначальное отношение существа.

Персонажи могут изменить отношение существа своими словами или действиями. Например, покупка напитков для нейтральной группы шахтёров может изменить их отношение на дружественное. Опишите игрокам, когда происходит такое изменение. Например, шахтёры могут проявить своё дружественное отношение, предоставив полезную информацию, предложив отплатить за добрый жест в будущем или пригласив персонажей на дружеское соревнование по выпивке.

Проверки характеристик при социальном взаимодействии

Вы решаете, насколько проверки характеристик определяют исход социального взаимодействия. Простое общение может включать краткий разговор и 1 проверку Харизмы, в то время как более сложная сцена может потребовать нескольких проверок характеристик, которые будут направлять ход разговора.

Использование действия помощь

Когда персонаж использует действие помощь, чтобы помочь другому персонажу повлиять на ПМ или монстра, предложите игроку, чьим персонажем была оказана помощь, внести свой вклад в разговор или хотя бы описать, что его персонаж делает или говорит ради успеха другого персонажа.

Проведение исследования

Путешествие по дикой местности, исследование подземелья, обход препятствий, нахождение скрытого объекта, анализ странного происшествия, расшифровка подсказок, решение головоломок и обход или обезвреживание ловушек — всё это является частью исследования.

Не обязательно исследовать каждый уголок мира досконально. Например, вы можете кратко описать незначительное путешествие, сообщив игрокам, что они провели 3 спокойных дня в дороге, прежде чем достичь следующей точки интереса.

Использование карты

Карта может помочь вам или игрокам визуализировать местность или регион, который исследуют персонажи. Карты в D&D делятся на 3 типа, примеры которых можно найти в приложении Б и на постер-карте:

Карты подземелий. В D&D слово «подземелье» используется в широком смысле для описания любого места приключений, которое содержит внутренние пространства для исследования (например, замок, башня, особняк или подземный комплекс). Карта подземелья показывает проходы, залы, двери и другие важные элементы локации.

Карты поселений. Карта поселения часто отображает ландшафт (утёсы, деревья, ручьи и так далее) вместе со зданиями, мостами и другими важными объектами.

Карты дикой местности. Карта дикой местности показывает дороги, реки, ландшафт и другие особенности, которые могут направлять персонажей в их путешествиях или сбивать их с пути. Территория, изображённая на карте дикой местности, может быть столь же обширной, как континент, или ограничиваться небольшой поляной.

Часто карта предназначена только для глаз Мастера. Можно скопировать отдельные части карты Мастера, чтобы использовать их как визуальное пособие для игроков, при этом скрыв детали, которые должны оставаться неизвестными для них. Виртуальные игровые столы часто используют эффекты «тумана войны» и подобные методы, чтобы скрыть области и элементы карты, которые нужно утаить от игроков.

Карты, созданные для использования с миниатюрами (см. Миниатюры в этой главе), обычно ориентированы на игроков и не раскрывают ничего, что могло бы испортить приключение.

Отслеживание времени

Если важно отслеживать течение времени во время исследования, то используйте временной масштаб, соответствующий текущей ситуации:

Раунды. В бою и других быстрых ситуациях игра опирается на 6-секундные раунды.

Минуты. В подземелье или поселении перемещение происходит в масштабе минут. В Вольном городе Серый ястреб, переход от трактира «Серебряный дракон» до причала занимает около 10 минут, в то время как преодоление 200-футового коридора требует около 1 минуты, ещё минуту занимает проверка двери на наличие ловушек в конце коридора, и 10 минут — обыск комнаты за дверью в поисках чего-то интересного или ценного.

Часы. Масштаб в часах часто уместен для коротких походов по дикой местности. Приключенцы, стремящиеся добраться до одинокой башни в 20 милях от них, в глубине леса, могут дойти туда за 5 часов.

Дни. Для длительных путешествий лучше всего подходит масштаб дней. Следуя по дороге от города Велуна до Вольного города Серый ястреб, приключенцы проходят 96 миль за 4 спокойных дня, прежде чем их путь прерывает засада разбойников.

Правила исследования в Книге игрока предлагают рекомендации для определения времени путешествия на основе темпа персонажей. В большинстве случаев достаточно оценить это время, а не рассчитывать его до минуты. Исключениями являются такие ситуации:

Таймер заклинания. Персонажам может потребоваться добраться до нужного места или выполнить что-то до того, как истечёт длительность заклинания или аналогичного эффекта. Например, они могут использовать заклинание Поиск объекта, чтобы определить направление к искомому предмету, поэтому вам нужно знать, какое расстояние они преодолеют за 10 минут действия заклинания.

Событие с задержкой. Событие может произойти в определённое время. Например, дверь может оставаться открытой в течение 1 минуты после того, как было произнесено слово-пароль для её открытия, или подкрепление может прибыть через 2к4 минуты после того, как была поднята тревога.

Если персонажи тратят время на решение головоломки или разговор с ПМ, то вы можете оценить потраченное время, отслеживая, сколько реального времени прошло. Большинство боевых столкновений занимает менее 1 минуты (10 раундов), но можно округлить это до полной минуты в большинстве случаев, предполагая, что персонажи тратят несколько секунд, чтобы прийти в себя после боя.

Используйте аналогичные принципы для отслеживания времени в часах, например, когда персонажи маскируются с помощью заклинания Притворство на 8 часов, чтобы проникнуть в крепость. В этом случае требуется много мелких действий (или что-то вроде короткого отдыха) чтобы занять целый час.

Действия во время исследования

Большинство действий персонажей во время исследования, помимо перемещения, сводится всего к нескольким действиям: поиск, изучение и использование. Персонажи также часто используют действие помощь, чтобы помочь друг другу в выполнении этих действий. Другие действия встречаются редко.

В большинстве случаев нет необходимости полагаться на правила действий во время исследования, за исключением напоминания, что персонаж не может выполнять больше одного действие за раз. Персонаж, занятый действием поиск для обнаружения тайной двери, не может одновременно использовать действие помощь, чтобы помочь другому персонажу, выполняющему действие изучение для поиска важной информации в книге.

Очередь игроков

Зачастую персонажи распределяются по комнате, чтобы исследовать её элементы (пример исследования в главе 1 Книги игрока демонстрирует такую ситуацию). В подобных ситуациях можно давать ход каждому персонажу по очереди, хотя обычно нет необходимости бросать инициативу, как в боевом столкновении. Завершите действия одного персонажа, прежде чем перейти к следующему.

Нет строгого правила по времени, которое нужно уделить каждому персонажу, но убедитесь, что никто не ждёт своей очереди слишком долго.

Можно создать напряжение в сцене исследования, перемещая внимание на другого персонажа прямо перед важной проверкой характеристики или перед тем, как персонаж открывает сундук, оставляя всех в нетерпении узнать, что произойдёт дальше.

Проверки характеристик в исследовании

Когда персонаж пытается сделать что-то во время исследования, вы решаете, требуется ли проверка характеристики для определения успеха (как описано ранее в разделе Разрешение исходов).

В некоторых ситуациях может потребоваться баланс между проверками характеристик и ролевой игрой. Например, головоломки дают возможность игрокам заняться решением задач, однако они также могут опираться на таланты и характеристики своих персонажей, чтобы найти направление. Персонаж, успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ), может заметить подсказку, которая даст игрокам намёк на решение головоломки.


Заметят ли персонажи, что у дерева есть глаза? Во дворе, полном монстров.
Художник: April Prime
Оригинал

Внимательность

Как Мастер, вы являетесь связующим звеном между игроками и миром игры. Вы сообщаете им, что воспринимают их персонажи, поэтому важно доносить до них важную информацию об окружении. Навык Внимательность и проверки Мудрости, связанные с ним, — ключевые инструменты для этого. Этот раздел предлагает рекомендации по использованию правил Внимательности из Книги игрока.

Когда попросить проверку

Важно попросить проверку Мудрости (Внимательность), когда другое существо использует навык Скрытность, чтобы спрятаться. Замечать спрятавшееся существо никогда не бывает тривиально легко или автоматически невозможно, поэтому персонажи всегда могут попытаться сделать проверку Мудрости (Внимательность), чтобы его обнаружить.

Использование пассивной Внимательности. Иногда, прося игроков сделать проверку Мудрости (Внимательность) для их персонажей, вы можете дать им подсказку, что есть что-то, что они должны искать, тем самым давая им намёк, который вы бы предпочли не раскрывать. В таких случаях используйте пассивную Внимательность (ПВ) персонажей вместо явных проверок.

Использование навыка Анализ. Навык Анализ применяется в ситуациях, когда персонаж использует логику и дедукцию, чтобы прийти к какому-либо выводу относительно объекта исследования. Он подходит, когда персонажи пытаются понять, как что-то работает: как открыть потайную дверь, как попасть в тайное отделение и тому подобное.

Не используйте навык Анализ, чтобы определить, заметил ли персонаж что-то — это область Внимательности. Например, успешная проверка Мудрости (Внимательность) позволяет персонажу найти потайную дверь или что-то, что выдаёт её присутствие, например, тонкие швы, обозначающие края двери. Если потайная дверь заперта, успешная проверка Интеллекта (Анализ) позволяет персонажу понять, как её открыть — например, повернуть рядом стоящую статую так, чтобы она смотрела на дверь.

Скрытые элементы в приключениях

Тайные двери, скрытые отделения, замаскированные ловушки и спрятанные сокровища — это типичные элементы приключений. Используя такие элементы, учитывайте возможность того, что персонажи могут их не найти. Допустимо прятать дополнительные сокровища или приятные сюрпризы, но не скрывайте элементы, необходимые для успеха персонажей, в местах, где они могут остаться незамеченными.

Даже если скрытые объекты не являются важными для успеха приключения, разместите подсказки, намекающие игрокам, что что-то может быть спрятано, чтобы они могли это обнаружить. Подсказки могут быть как тонкими (например, персонаж слышит странный шум при открытии ящика стола, что указывает на возможное наличие тайного отделения в задней или нижней части ящика), так и очевидными (например, чёткие следы ведут через комнату к глухой стене, которая на самом деле является тайной дверью). Такие подсказки позволяют игрокам находить интересные секреты, не вынуждая их тратить много времени на тщательное обыскивание каждого сантиметра каждой комнаты и коридора.

Внимательность и встречи

Если персонажи встречают другую группу существ и ни одна из сторон не ведёт себя скрытно, то обе группы автоматически обнаруживают друг друга, как только оказываются в пределах видимости или слышимости. Таблица «Слышимость» поможет определить дистанцию слышимости, а следующие разделы раскрывают вопросы видимости. Если одна из групп пытается скрыться от другой, то используйте правила из Книги игрока.

Слышимость

Шум	Расстояние
Тихие звуки	2к6 × 5 футов
Нормальный шум	2к6 × 10 футов
Очень громкий	2к6 × 50 футов

Видимость на открытом воздухе. При путешествии на открытой местности большинство персонажей могут видеть примерно на 2 мили в любом направлении в ясный день, за исключением мест, где на пути есть преграды. Эта дистанция увеличивается до 40 миль, если персонажи находятся на вершине горы или высокого холма, либо смотрят на местность с высоты. Условия слабой видимости снижают дальность обзора: дождь уменьшает максимальную видимость до 1 мили, а туман — до 100–300 футов.

Тип местности на открытом воздухе определяет расстояние, на котором персонажи встречают других существ. В таблице «Местность путешествия» (см. раздел Путешествие ниже) приведены рекомендуемые дистанции обнаружения для различных типов местности.

Видимость на море. С верхушки мачты корабля наблюдатель может заметить объекты на расстоянии до 10 миль, если небо ясное, а море относительно спокойно. Облачная погода сокращает это расстояние вдвое. Условия слабой видимости уменьшают дальность обзора так же, как и на суше.

Видимость под водой. Видимость под водой зависит от чистоты воды и доступного освещения. Используйте таблицу «Дистанция обнаружения под водой» для определения расстояний встреч под водой.

Дистанция обнаружения под водой

Видимость	Дистанция обнаружения
Чистая вода, яркий свет	60 футов
Чистая вода, тусклый свет	30 футов
Мутная вода или тьма	10 футов

Путешествия без назначения

Иногда персонажи отправляются в путь без чёткого маршрута или цели. В таком случае используйте сетку своей карты (квадраты или гексы), чтобы определить этапы путешествия, вне зависимости от того, сколько миль приходится на каждый квадрат или гекс (такой стиль игры иногда называют «гекскроулинг»).

В этом виде исследования дикой природы вы можете выбрать 1 из 2 подходов к испытаниям путешествия:

Песочница: Ваша карта области определяет, что персонажи найдут, когда войдут в любой конкретный гекс на карте. Встречи или препятствия могут быть подготовлены в каждом гексе, либо они могут быть распределены на большем расстоянии.

Случайность: Используйте таблицы, чтобы случайным образом определять встречи или препятствия в каждом гексе, в который зашли персонажи.

Независимо от выбранного подхода, проведение путешествия работает так же, как описано в остальной части раздела Путешествие.

Путешествие

Правила в разделе «Исследование» из Книги игрока охватывают основы путешествий в масштабе от нескольких минут до дней. Инструменты, представленные в этом разделе, могут добавить азарта к длительным походам.

Этапы путешествия

Разделение путешествия на этапы может оказаться полезным, при этом каждый этап может представлять как несколько часов пути, так и десятидневное путешествие. Путешествие может состоять всего из одного этапа, если речь идёт о следовании по знакомому пути к известному пункту назначения. Путешествие из трёх этапов создаёт ощущение завершённого похода. Например, персонажи могут двигаться вдоль реки к опушке леса (этап 1), следовать по тропе вглубь леса (этап 2) и затем искать в лесу древние руины (этап 3). Долгое путешествие может включать ещё больше этапов и занимать несколько игровых сессий.

Вы решаете, как разбить путешествие на этапы, хотя ваше решение может зависеть от плана персонажей по прокладыванию маршрута. Если персонажи знают маршрут, который им нужно пройти, этапы путешествия должны соответствовать тому, как вы могли бы указать дорогу, как в приведённом выше примере.

Планирование этапов. Вы можете использовать прилагаемый лист отслеживания «Лист путешествия», чтобы спланировать этапы путешествия. Используйте несколько копий листа путешествия для путешествия с более чем тремя этапами.

Для каждого этапа укажите начальную и конечную точки, расстояние, которое предстоит преодолеть, и преобладающий тип местности. Выберите или случайным образом определите погоду на этом этапе (см. раздел Погода в этой главе). Запланируйте 1 или несколько испытаний для каждого этапа, таких как встреча, препятствие, поиск чего-то скрытого или шанс заблудиться, как описано в разделе Испытания на этапах путешествия.

Проведение этапов. Для каждого этапа путешествия выполняйте следующие шаги по порядку:

Шаг 1: Задайте темп. Пусть игроки выберут темп путешествия своей группы для данного этапа: медленный, нормальный или быстрый (см. Темп путешествия). Исходя из длины этапа (в милях) и темпа группы, определите, сколько времени потребуется для его завершения.

Шаг 2: Опишите путешествие. Описывайте, что происходит по мере того, как персонажи проходят данный этап их пути. Введите и разрешите все испытания (см. Испытания на этапах путешествия).

Шаг 3: Отслеживайте еду и воду. Каждое существо в партии тратит соответствующее количество пищи и воды в зависимости от длины этапа. Если группе не хватает продовольствия или воды, то персонажи рискуют столкнуться с обезвоживанием и недоеданием.

Шаг 4: Отслеживайте прогресс. Отслеживайте прогресс партии в конце этапа. Вы можете отметить их позицию на карте региона и зафиксировать затраченное время в Планировщике путешествия.

В зависимости от того, как были запланированы этапы, конец этапа может означать, что персонажи достигли ориентира, места отдыха или локации приключения, вне зависимости от того, является ли это их конечной целью.

Лист путешествия

Начало: ____________ Цель: ____________

Этап 1

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ____ дни/часы
◯ Обычная ____ дни/часы
◯ Медленная ____ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Этап 2

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ____ дни/часы
◯ Обычная ____ дни/часы
◯ Медленная ____ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Этап 3

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ____ дни/часы
◯ Обычная ____ дни/часы
◯ Медленная ____ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Интерактивная версия

Погода

Во время каждого этапа путешествия персонажей вы можете определить, какая стоит погода, бросив 1к20 трижды и свериться с результатом по таблице «Погода», чтобы определить температуру, ветер и осадки, с поправкой на местность и время года по мере необходимости.

Погода обычно не оказывает значительного влияния на игру, но в главе 3, в разделе Эффекты окружающей среды, указаны последствия экстремальных погодных условий. Добавление деталей о погоде в описание путешествия персонажей может сделать его более запоминающимся.

Погода

1к20	Температура
1-14	Нормальная для времени года
15-17	1к4 × 10 градусов по Фаренгейту* холоднее
18-20	1к4 × 10 градусов по Фаренгейту* теплее

*По Цельсию изменения примерно в 2 раза меньше

1к20	Ветер	Осадки
1-12	Нет	Нет
13-17	Лёгкий	Лёгкий дождь или снег
18-20	Сильный	Сильный дождь или снег

Темп путешествия

Группа персонажей может передвигаться по пересечённой местности с обычной, быстрой или медленной скоростью, как описано в Книге игрока. На каждом этапе путешествия преобладающий тип местности определяет максимальную скорость перемещения персонажей, как указано в столбце «Максимальный темп» из таблицы «Местность путешествия». Некоторые факторы могут влиять на скорость перемещения группы.

Хорошие дороги. Наличие хорошей дороги увеличивает максимальную скорость группы на 1 шаг (с медленной до обычной или с обычной до быстрой).

Более медленные путешественники. Группа должна двигаться с медленной скоростью, если скорость любого члена группы уменьшена до половины или менее от нормальной.

Время путешествия. Персонажи могут заставить себя путешествовать более 8 часов в день, рискуя усталостью. В конце каждого дополнительного часа путешествия после 8 часов каждый персонаж должен преуспеть в спасброске Телосложения или получить 1 степень истощения. Сложность спасброска равна 10 + 1 за каждый час сверх 8 часов.

Особое перемещение. Если группа может путешествовать с высокой скоростью продолжительное время, например, благодаря заклинанию, такому как Хождение по ветру, или магическому предмету, такому как Ковёр-самолет, переведите скорость группы в показатели путешествия по следующим правилам:

Миль в час = Скорость ÷ 10

Миль в день (обычная скорость) =
Миль в час × количество часов в пути (обычно 8)

Быстрая скорость =
Миль в день × 1⅓ (округлить в меньшую сторону)

Медленная скорость =
Миль в день × 2/3 (округлить в меньшую сторону)

Если персонажи летят или их особое перемещение позволяет им игнорировать труднопроходимую местность, то они могут двигаться с быстрым темпом независимо от местности.

Транспортные средства. Персонажи, путешествующие на транспортном средстве, используют скорость транспортного средства в милях в час (как указано в главе 6 Книги игрока) для определения своей скорости перемещения и не выбирают тип скорости.

Описание путешествий

Точно так же, как в фильмах используются монтажные сцены для передачи долгих и изнурительных путешествий за считанные секунды, вы можете использовать несколько описательных предложений, чтобы нарисовать картину путешествия в сознании игроков и затем перейти к основным событиям. Опишите путь максимально ярко, но сохраняйте динамику, сосредоточив внимание на самых примечательных деталях, которые поддержат нужное настроение.

Визуальные подсказки также могут помочь задать сцену для путешествий персонажей. Поиск изображений в интернете может привести вас к захватывающим дух пейзажам (кстати, именно такую фразу можно попробовать в поиске). Вы можете оживить свои описания по-настоящему фантастическими элементами. Например, в лесу могут обитать крохотные дракончики вместо птиц, или его деревья могут быть украшены гигантскими паутинками или источать жуткий зелёный, светящийся сок. Один фантастический элемент среди реалистичного и запоминающегося пейзажа вполне способен оживить обстановку.

Используйте пейзаж, чтобы задать настроение и тон вашего приключения. В одном лесу деревья, растущие так близко друг к другу, могут полностью заслонять свет и словно следить за приключенцами, пока те проходят мимо. В другом же лесу солнечные лучи пробиваются сквозь листву, а лозы, увешанные цветами, вьются по каждому стволу. Признаки порчи (гниющее дерево, зловонная вода и скользкий мох на камнях) могут сигнализировать о том, что герои приближаются к месту злой силы, их конечной цели, или служить намеком на природу угроз, которые они там встретят.

Местность путешествия

Местность	Максимальный темп скорости	Дистанция обнаружения	Сложность поиска пропитания	Сложность навигации	Сложность поиска
Арктика	Быстрая*	6к6 × 10 футов	20	10	10
Побережье	Нормальная	2к10 × 10 футов	10	5	15
Пустыня	Нормальная	6к6 × 10 футов	20	10	10
Лес	Нормальная	2к8 × 10 футов	10	15	15
Луг	Быстрая	6к6 × 10 футов	15	5	15
Холмы	Нормальная	2к10 × 10 футов	15	10	15
Горы	Медленная	4к10 × 10 футов	20	15	20
Болото	Медленная	2к8 × 10 футов	10	15	20
Подземье	Нормальная	2к6 × 10 футов	20	10	20
Город	Нормальная	2к6 × 10 футов	20	15	15
Вода	Специальная†	6к6 × 10 футов	15	10	15

*Соответствующее снаряжение (например, лыжи) необходимо для поддержания быстрой скорости в арктике.
†Скорость передвижения персонажей по воде зависит от транспортного средства, перевозящего их; см. Транспортные средства.


Путешествие по фантастическим местам может стать увлекательной и интересной частью любого приключения.
Художник: Kent Davis
Оригинал

Нужно ли игрокам отслеживать рационы?

Вы можете решить, что отслеживание рационов в вашей игре не обязательно. Даже если персонажи находятся в пустыне, можно предположить, что персонаж с владением навыком Выживание сможет найти достаточно пищи и воды, чтобы обеспечить всю группу. Включите это в ваше повествование о путешествии, чтобы игрок чувствовал, что сделал правильный выбор, выбрав это владение навыком. Можно также предположить, что персонажи могут нагрузить своих верховых животных достаточным количеством рационов на время путешествия или использовать магию (например, заклинание Сотворение пищи и воды), чтобы поддерживать себя.

С другой стороны, отслеживание рационов может быть уместным для более реалистичной кампании. В такой кампании персонажи должны воспринимать длительное путешествие по дикой местности как задачу, связанную с логистикой: сколько вьючных животных им понадобится, чтобы нести пищу для путешествия, и чем кормить этих животных?

Как всегда, заранее сообщите игрокам ваши ожидания по поводу этих правил. Если вы не планируете отслеживать рационы, скажите об этом игрокам, прежде чем они потратят час на покупку припасов для своего путешествия.

Испытания на этапах путешествия

Испытания, с которыми приключенцы могут столкнуться во время путешествия, включают следующее и описываются в последующих разделах:

Сцены с другими существами

Столбец «Дистанция обнаружения» в таблице «Местность путешествия» указывает диапазон, на котором существа могут заметить друг друга, путешествуя по дикой местности. При подготовке сцены рассмотрите следующие возможности:

Засада. Монстры устраивают засаду на маршруте, по которому, как они ожидают, пройдут путешественники.

Атака с воздуха. Летающие монстры пикируют, чтобы напасть на персонажей.

Наблюдения издалека. Персонажи и монстры замечают друг друга на расстоянии в открытой местности.

Случайная встреча. Персонажи случайно наталкиваются на монстров, которые разбили лагерь, едят, охотятся, греются на солнце, идут по той же тропе или заняты каким-то другим делом.

Преследование. Персонажи выслеживают монстров, или монстры выслеживают их. Сцена начинается, когда 2 группы подходят достаточно близко, чтобы взаимодействовать.

Поиск пропитания

Персонажи, не имеющие воды и рационов, могут избежать обезвоживания и недоедания, собирая пищу и воду во время путешествия. Персонаж, занимающийся сбором, выполняет проверку Мудрости (Выживание) один раз за этап путешествия (или 1 раз в день, если этап короче 1 дня). Сложность определяется достаточностью пищи и воды в регионе, как показано в столбце «Сложность поиска пропитания» из таблицы «Местность путешествия». Если несколько персонажей занимаются сбором, то каждый выполняет отдельную проверку.

Персонаж, занимающийся поиском, не находит ничего в случае провала проверки. При успешной проверке бросьте 1к6 и добавьте модификатор Мудрости персонажа, чтобы определить, сколько пищи (в фунтах) персонаж находит за день этапа путешествия, затем повторите бросок для воды (в галлонах).

Навигация

Если персонажи не следуют установленному пути или не видят какой-либо ориентир, то они рискуют сбиться с пути. Вот некоторые обстоятельства, которые могут привести группу к потере ориентации:

- Разветвлённые подземные проходы
- Закрывающий горизонт рельеф (например, густой лес)
- Плохие погодные условия (например, сильный дождь или туман)
- Путешествие ночью
- Путешествие по морю, когда не видно неба или знакомой земли

Сообщите игрокам, когда их персонажи рискуют сбиться с пути, и предложите им выбрать одного из членов группы, чтобы он совершил проверку Мудрости (Выживание) со Сл., соответствующей местности, как показано в столбце «Сложность навигации» из таблицы «Местность путешествия». Другой член группы может использовать действие помощь, чтобы помочь с этой проверкой, как обычно.

Если проверка проваливается, то партия сбивается с курса. Вы решаете, как это выглядит: они могут следовать неверной ветви реки, ориентироваться на неправильную горную вершину на горизонте или заблудиться в лесу. В качестве базового эффекта можно предположить, что потеря пути увеличивает длину текущего этапа путешествия на (1к6 × 10)%. Это также может повлиять на последующие этапы пути.

Препятствия

Препятствие — это элемент местности или погодное явление, которое преграждает путь персонажам. Например, утёс, метель или лесной пожар. Чтобы преодолеть препятствие, персонажи могут вернуться назад и найти обходной маршрут или укрыться и переждать, пока препятствие исчезнет. Позвольте игрокам потратить время на обдумывание решения, а затем будьте великодушны при определении, сработает ли их план.

В дополнение к возможности задержки (добавив несколько часов, день или пару дней к текущему этапу путешествия), ниже приведены и другие последствия, которые можно использовать, если персонажи не смогли преодолеть или обойти препятствие:

Сцена. Персонажи сталкиваются с одним или несколькими враждебными существами. Например, марш через горящий лес вместо его обхода может привести к встрече с разъярёнными огненными элементалями.

Урон. Персонажи получают урон. Например, персонаж, который скатился с водопада, может получить дробящий урон. См. раздел Импровизированный урон в этой главе, чтобы узнать, как определить подходящее количество урона.

Истощение. Препятствие утомляет персонажей, из-за чего они получают степени истощения. Например, марш через метель вместо того, чтобы укрыться, может привести к тому, что каждый персонаж получит 1к4 степеней истощения.

Другое состояние. Препятствие накладывает на персонажей другое состояние. Например, брод через зловонное болото вместо его обхода может наложить состояние отравленный, которое будет длиться до его снятия магией.

Поиски

Этот вызов часто возникает на последнем этапе путешествия: персонажам нужно найти своё место назначения, которое может быть островом, старой шахтой, древними руинами, магическим источником, хижиной ведьмы или каким-то другим объектом.

Столбец «Сложность поиска» из таблицы «Местность путешествия» предлагает значения Сл. для проверок Мудрости (Внимательность), выполняемых, чтобы найти что-либо в различных типах местности. Вы можете корректировать эту Сл. в зависимости от особенностей местности и природы того, что персонажи пытаются отыскать, используя рекомендации по установке Сл., приведённые ранее в этой главе.



Река является препятствием для персонажей, которые путешествуют по дикой местности.
Художник: Viko Menezes
Оригинал

Выслеживание

Особый случай поиска на пути — это когда приключенцы выбирают маршрут, двигаясь по следам других существ. Для выслеживания одному или нескольким выслеживающим нужно успешно пройти проверку Мудрости (Выживание). Возможно, вам потребуется, чтобы выслеживающие совершили новую проверку при любом из следующих обстоятельств:

Отдых. Выслеживающие возобновляют поиск следов после завершения короткого или продолжительного отдыха.

Изменение погоды или местности. Погода или местность меняются, что затрудняет поиск следов.

Препятствие на местности. След обрывается у реки или подобного препятствия, из-за которого следы отсутствуют.

Сложность проверки зависит от того, насколько хорошо на земле видны признаки путешествия существа. Бросок не требуется, если следы очевидны, например, когда нужно следовать за армией по грязной дороге. Обнаружить следы на голой скале сложнее, если только отслеживаемое существо не оставляет явных признаков. Кроме того, с течением времени следы становится сложнее найти. В ситуации, когда не осталось никаких следов, можно решить, что отслеживание невозможно.

Используйте столбец «Сложность поиска» из таблицы «Местность путешествия» в качестве начальной точки для определения Сл. выслеживания. Если предпочитаете, то можно установить Сл. на основе вашей оценки. Выше, если с момента прохождения существа прошло несколько дней, и ниже, если существо оставляет явный след, например, кровь. Можно также предоставить преимущество для проверки, если имеется более одного набора следов, или помеху, если след проходит через оживлённое место.

При провале проверки персонаж теряет след, но может попытаться снова найти его, тщательно осмотрев местность. В закрытом пространстве, таком как сеть пещер, на поиск следа уходит 10 минут, а на открытой местности — 1 час.

Проведение сражения

Этот раздел дополняет правила боя из Книги игрока и предлагает советы для поддержания плавного хода игры, когда начинается сражение.

Бросок инициативы

Бой начинается тогда и только тогда, когда вы это решите. Некоторые персонажи обладают способностями, которые срабатывают при броске инициативы. Именно вы, а не игроки, решаете, следует ли бросать инициативу и когда. Варвар высокого уровня не может просто ударить своего друга-паладина и бросить инициативу, чтобы восстановить израсходованные применения ярости.

В любой ситуации, когда действия персонажа инициируют бой, вы можете предоставить этому персонажу преимущество на бросок инициативы. Например, если разговор с ПМ резко обрывается из-за того, что чародей убеждён, что ПМ — это доппельгангер, и направляет на него заклинание Цветной шарик, то все бросают инициативу и чародей делает это с преимуществом. Если доппельгангер хорошо бросит, то он может успеть среагировать раньше, чем заклинание чародея сработает, что отражает способность монстра предвидеть заклинание.

Использование показателей инициативы

Можно ускорить начало боя, используя показатели Инициативы вместо бросков. Вы можете решить использовать показатели инициативы только для персонажей, только для монстров или для тех и других.

Показатели инициативы для персонажей. Показатель инициативы персонажа обычно равен 10 + все модификаторы к его броску инициативы (включая модификатор Ловкости и любые специальные бонусы). Если вы хотите, чтобы игроки использовали показатели инициативы, то попросите их записать эти значения на своих листах персонажей и ведите собственный список этих показателей.

Показатели инициативы для монстров. Статблок монстра в Бестиарии включает показатель инициативы после его бонуса к инициативе.

Преимущество и помеха. Если существо имеет преимущество на броски инициативы, то увеличьте его показатель инициативы на 5. Если оно имеет помеху на такие броски, то уменьшите этот показатель на 5.

Отслеживание инициативы

Следующие разделы описывают различные методы отслеживания очерёдности действий в бою.

Скрытый список

Вы можете отслеживать инициативу в списке, который недоступен игрокам, используя любой из следующих инструментов:

- Бумага или блокнот за ширмой Мастера
- Таблица или документ на ноутбуке или планшете
- Приложение на планшете или телефоне
- Карточки для каждого персонажа и каждой группы одинаковых монстров, расположенные в порядке инициативы в стопке, которую вы перебираете

Скрытый список позволяет вам отслеживать существ, которые ещё не были раскрыты, а также использовать список для записи текущих хитов монстров и других полезных заметок.

Если вы используете этот подход, то объявляйте игрокам, когда наступает ход их персонажей. Когда вы называете персонажа, чей ход начинается, также упомяните, кто будет следующим, побуждая игрока подготовиться к ходу персонажа заранее.

Открытый список

Вы можете отслеживать инициативу в списке, видимом для игроков, используя любой из следующих инструментов:

- Доска для записей на стене или где-то у стола
- Боевая карта, которую вы используете для миниатюр
- Сложенные карточки для каждого персонажа и каждой группы одинаковых монстров, повешенные в порядке инициативы вдоль верхней части ширмы Мастера
- Программа для виртуального игрового стола или групповой текстовый чат
- Магниты, прищепки или аксессуары, специально предназначенные для представления порядка инициативы в пространстве

Открытый список делает порядок ходов известным для всех. Игроки знают, когда наступит ход их персонажей, и могут заранее планировать свои действия. Открытый список также позволяет игрокам знать, когда в бою действуют монстры, хотя вы можете отложить добавление монстров в список до их первого хода.



Три огра заняли узкий горный проход.
Художник: Nikki Dawes
Оригинал

Отслеживание хитов монстров

Во время боевого столкновения вы или игрок должны отслеживать, сколько урона получает каждый монстр. Большинство Мастеров отслеживают урон в тайне, чтобы игроки не знали, сколько хитов осталось у монстра.

Удобно иметь систему отслеживания урона для групп монстров. Если вы не используете миниатюры или другие визуальные средства, один из способов отслеживания монстров — это назначить им уникальные особенности. Например, представьте, что вы проводите столкновение с 3 ограми. Вы можете добавить описания, такие как «огр с большим шрамом» и «огр в шлеме», чтобы помочь себе и игрокам различать, кто есть кто. После всех бросков инициативы, запишите хиты каждого огра и добавьте заметки (и даже имя, если хотите), чтобы различать их:

Краг (огр со шрамом): 68

Тод (огр в шлеме): 71

Мур (огр, измазанный грязью): 59

Если вы используете миниатюры для представления монстров, один из способов их различить — дать каждой миниатюре уникальный вид. Если вы используете одинаковые миниатюры для нескольких монстров, то можно наклеить на них небольшие наклейки разных цветов или наклейки с разными буквами или цифрами.

Например, в боевой встрече с 3 ограми можно использовать 3 одинаковые миниатюры огров, отмеченные наклейками с буквами А, Б и В соответственно. Чтобы отслеживать хиты огров, можно сортировать их по буквам, а затем вычитать урон из их хитов по мере его получения. Ваши записи могут выглядеть следующим образом после нескольких раундов боя:

Огр А: ~~68~~ ~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ ~~9~~ мёртв

Огр Б: ~~71~~ ~~62~~ ~~54~~ 33

Огр В: 59

Некоторые Мастера предпочитают отслеживать количество урона, нанесённого монстру, увеличивая это число по мере нанесения урона персонажами (вместо вычитания из хитов монстра). Сложение, как правило, легче, чем вычитание, и можно записывать урон на видимом списке инициативы (например, на доске), не раскрывая игрокам количество хитов у монстров. Записи могут выглядеть так:

Огр А: ~~9~~ ~~15~~ ~~23~~ ~~44~~ ~~54~~ ~~59~~ мёртв

Огр Б: ~~9~~ ~~17~~ 38

Огр В:

Использование и отслеживание состояний

Многие правила и особенности игры накладывают состояния на существ. Вы также можете применять состояния по мере необходимости, когда это имеет смысл. Например, состояние отравленный может отражать различные недомогания, от гриппа до интоксикации.

Вы можете отслеживать состояния монстров там же, где отмечаете их хиты. Игроки должны отслеживать любые состояния, влияющие на их персонажей. Состояния персонажей также можно отмечать на карточках или на доске.

Вы также можете помечать карточки или стикеры состояниями и их эффектами либо использовать токен или другой физический индикатор. Затем передавайте карточки, стикеры или токены игрокам, когда на их персонажей накладывается состояние. Наклеивание стикера с правилами состояния на лист персонажа может помочь игроку запомнить эффекты этого состояния. Вы также можете размещать токены или цветные пластиковые кольца (кольца от крышек бутылок отлично подойдут) на миниатюре существа, помогая всем запомнить, какие существа находятся под воздействием состояний.

Миниатюры

Часто игроки могут полагаться на ваши описания, чтобы представить, где находятся их персонажи по отношению к окружению и врагам. Однако в некоторых боевых столкновениях может оказаться полезным использование визуальных вспомогательных средств или физических реквизитов, среди которых наиболее распространены миниатюры и боевые карты. Миниатюры обычно используются вместе с модельным ландшафтом (террейн), модульными тайлами подземелий или картами, нарисованными на больших виниловых ковриках. Большинство виртуальных игровых столов для онлайн игр имитируют миниатюры и карты в цифровой среде.

В следующих разделах изложены расширенные правила из Книги игрока для отображения боя с использованием миниатюр на карте.

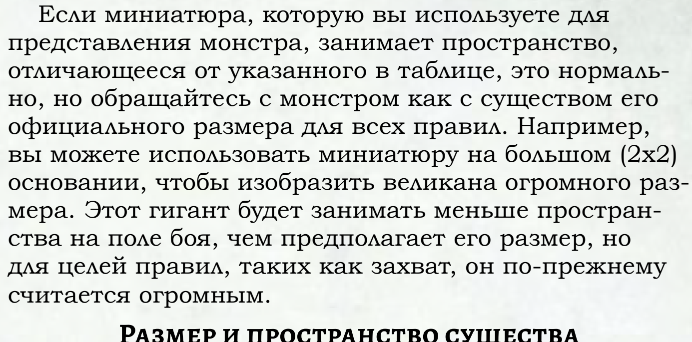
Тактические карты

Вы можете рисовать тактические карты цветными маркерами на стираемом виниловом коврике с сеткой из квадратов размером в 1 дюйм или на аналогичной плоской поверхности. Предварительно напечатанные карты размером с постер, карты, собранные из картонных тайлов, и ландшафт из скульптурного гипса или смолы — другие доступные варианты. Если вы играете на виртуальном столе, то вы можете найти в интернете множество боевых карт в цифровом формате.

Наиболее распространённой единицей измерения на тактических картах является квадрат размером в 5 футов, и карты с такой сеткой доступны в изобилии и легко создаются. Однако, использовать сетку необязательно. Расстояния можно отслеживать с помощью рулетки, ниток, линеек или проволоки, нарезанной на определённые длины. Другой вариант — игровая поверхность, покрытая 1-дюймовыми шестиугольниками (часто называемыми «гексы»), что делает перемещение более гибким, сохраняя при этом удобство подсчёта сетки. Однако коридоры подземелий с прямыми стенами и прямыми углами не очень удобно изображать с помощью гексов.

Размер и пространство существа

Размер существа определяет, сколько пространства оно занимает на клетках или гексах, как показано в таблице «Размер и пространство существа» и сопроводительных диаграммах.



Если миниатюра, которую вы используете для представления монстра, занимает пространство, отличающееся от указанного в таблице, это нормально, но обращайтесь с монстром как с существом его официального размера для всех правил. Например, вы можете использовать миниатюру на большом (2x2) основании, чтобы изобразить великана огромного размера. Этот гигант будет занимать меньше пространства на поле боя, чем предполагает его размер, но для целей правил, таких как захват, он по-прежнему считается огромным.

Размер и пространство существа

Размер	Пространство в клетках	Пространство в гексах
Крошечный	1/4 квадрата	1/4 гекса
Маленький	1 квадрат	1 гекс
Средний	1 квадрат	1 гекс
Большой	4 квадрата (2 на 2)	3 гекса
Огромный	9 квадратов (3 на 3)	7 гексов
Громадный	16 квадратов (4 на 4) или больше	12 гексов или больше

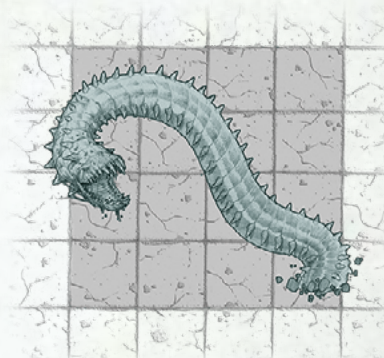
Области действия

Область действия должна быть наложена на клетки или гексы, чтобы определить, какие потенциальные цели находятся в этой области. Если у области есть точка происхождения, то выберите пересечение клеток или гексов, чтобы обозначить точку происхождения, а затем следуйте правилам как обычно. Если область действия покрывает хотя бы половину клетки или гекса, то считается, что вся клетка или гекс находятся под воздействием.

Линия зрения

Чтобы определить, есть ли линия зрения между двумя клетками, выберите угол одного пространства и проведите воображаемую линию от этого угла к любой части другого пространства. Если можно провести линию, которая не проходит через объект или эффект, блокирующий видимость (например, каменная стена, плотная занавеска или густое облако тумана), то линия зрения существует.







Крошечный — Маленький и средний — Большой — Огромный — Громадный









Размер существа по клеткам и гексам.
Художник: Richard Whitters
Оригинал

Укрытие

Прилагаемые рисунки внизу страницы иллюстрируют укрытие на квадратах или гексах. Чтобы определить, есть ли у цели укрытие от атаки или другого эффекта, выберите угол пространства атакующего или точку происхождения области эффекта. Затем проведите воображаемые линии от этого угла ко всем углам любого квадрата, который занимает цель. Если одна или две из этих линий блокируются препятствием (включая других существ), то цель имеет укрытие на половину. Если 3 или 4 из этих линий блокируются, но атака или эффект всё ещё могут достичь цели (например, когда цель находится за бойницей), то цель имеет укрытие на три четверти.

На гексах используйте тот же метод, что и выше, проводя линии между углами гексагонов. Цель имеет укрытие на половину, если 1, 2 или 3 линии блокируются препятствием, и укрытие на три четверти, если 4 или более линий блокируются, но атака или эффект всё ещё могут достичь цели.

Диагональное перемещение

В Книге игрока представлено простое правило для подсчёта перемещения и измерения дистанции на квадратной сетке: каждый квадрат считается за 5 футов, даже если существо передвигается по диагонали. Это правило ускоряет игру, но нарушает законы геометрии.

Если вы хотите измерять точнее, то используйте следующее правило: первый диагональный квадрат считается за 5 футов, но второй диагональный квадрат — за 10 футов. Это чередование (5 футов, затем 10 футов) продолжается каждый раз, когда вы считаете по диагонали, даже если существо движется прямо между участками диагонального перемещения. Например, персонаж может переместиться на 1 квадрат по диагонали (5 футов), затем на 3 квадрата прямо (15 футов) и снова на один квадрат по диагонали (10 футов), что в сумме составит 30 футов перемещения.

Отслеживание на большом расстоянии

Если бой разгорается между двумя группами, находящимися в сотнях футов друг от друга, то попробуйте следующие варианты для отслеживания их позиций:

Бумага для заметок. Запишите всех участников боя на листе бумаги и ведите текущий подсчёт расстояния каждого существа от начальной точки партии (партия начинает с отметки 0 футов). По мере продвижения персонажей увеличивайте их значения; по мере продвижения монстров к персонажам уменьшайте их значения.

Настройка масштаба сетки. Если вы используете боевую карту, возьмите участок этой карты и используйте его для отслеживания позиций, изменив масштаб так, чтобы каждая клетка была равна 30 футам. Точная позиция существ не требуется; достаточно знать расстояние между ними.

Кубики как счётчики дистанции. Откажитесь от сетки и расположите миниатюры в относительных позициях, используя кубики рядом с каждой миниатюрой для обозначения пройденного ими расстояния. Можно использовать проценты (или три к10, где каждый кубик представляет 1 цифру в трёхзначном числе, если встреча начинается на расстоянии от 100 до 1000 футов), или один или несколько к20, чтобы показать, сколько 5-футовых или 10-футовых клеток существо продвинулось.

Описание боя

Хотя важно, чтобы игроки понимали происходящее с точки зрения правил, игра может стать скучной, если все используют только игровые термины: «18 на попадание», «Ты попал; бросай урон», «11 урона», «Окей, теперь ход инициативы 13». Вместо этого используйте правила и своё знание сцены для улучшения описания. Если 18 – это попадание на грани, но 11 урона – серьёзная рана для противника, скажите: «Ты резко размахиваешься, и рыцарь поднимает щит на долю секунды позже, чем нужно. Твой клинок задевает его по челюсти, оставляя глубокую рану. Он делает шаг назад, истекая кровью!»

Когда персонажи сражаются с монстрами, вы можете раскрывать информацию, чтобы помочь игрокам принимать обоснованные решения, как описано в следующих разделах.

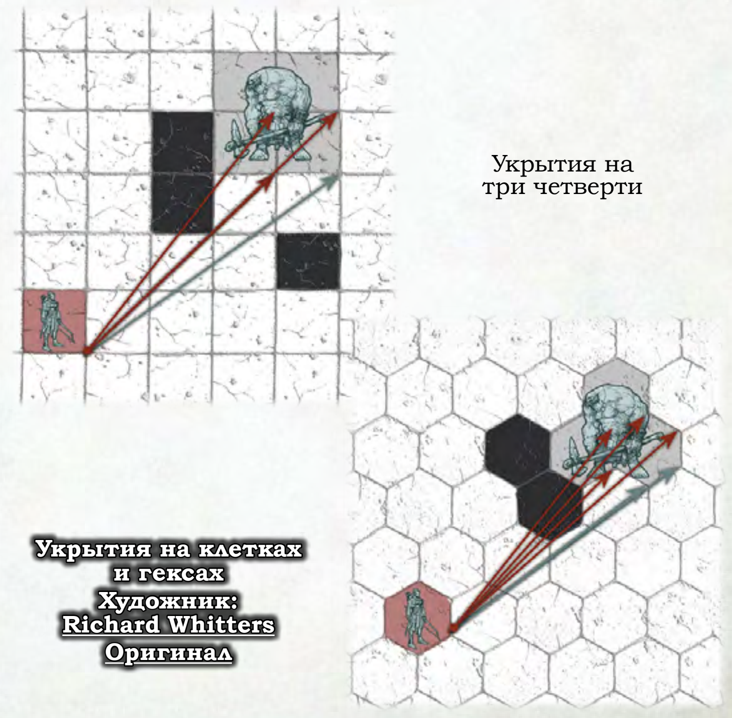
Потеря хитов

Вы можете дать игрокам представление о том, как успешно они сражаются с существом, описывая в художественной форме раны. Например, если существо окровавлено, можно сказать, что у него видимые раны, и оно выглядит измождённым. Такая информация даёт игрокам ощущение прогресса и может побудить их продолжить атаку. С другой стороны, если персонажи не наносят существу значительного урона, то дайте игрокам понять, что существо не выглядит раненным. Это может побудить игроков изменить план действий.

Характеристики, сильные и слабые стороны

Делитесь с игроками информацией о характеристиках существ, с которыми они сражаются, по мере того как эти характеристики становятся очевидными. Например, если волшебник накладывает заклинание Огненный снаряд на элементаля огня (существо,


Укрытия на половину


Укрытия на три четверти

Укрытия на клетках и гексах
Художник: Richard Whitters
Оригинал


Прибытие дракона делает простую битву с зомби гораздо интереснее.
Художник: Chris Rallis
Оригинал

которое имеет иммунитет к урону огнём), то дайте понять игрокам, что заклинание совсем не действует на существо. Игроки могут предположить, что существо, состоящее из огня, вряд ли пострадает от огненного снаряда; подтвердите их догадки, если это уместно.

Действия в бою

Когда монстр выполняет действие в бою, игрокам нужно понимать, что происходит как в вымышленной реальности игры, так и с точки зрения правил игры. Это означает, что если враг с арбалетом использует действие подготовка, чтобы прикрыть область перед дверью, то игроки должны четко понимать, что враг выстрелит в них, если персонажи будут двигаться перед этой дверью. Описание монстра в Бестиарии часто объясняет, что происходит в мире, когда монстр использует свои особые действия. Таблица «Описание действий» содержит описания, которые вы можете использовать, чтобы объяснить, что происходит, когда существо выполняет одно из общих действий, доступных всем существам.

Описание действий

Действие	Описание
Рывок	«Отказываясь от атак, ваш враг спешит через комнату».
Отход	«Осторожно, не теряя бдительности, ваш враг отступает от вас».
Уклонение	«Ваш враг внимательно наблюдает за вами и пытается парировать ваши атаки».
Помощь	«Пока его союзник атакует, ваш враг уворачивается и отвлекает внимание».
Магия	«Ваш враг начинает жестикулировать и произносит заклинание».
Подготовка	«Ваш враг, похоже, чего-то ждёт, готовый к действию».

Вы можете объединять эти описания с правилами игры: «Отказываясь от атак, ваш враг спешит через комнату, совершая действие рывок».

Монстр накладывает заклинание

Важно, чтобы игроки могли понять, когда их противники накладывают заклинания, давая персонажам возможность использовать заклинание Контрзаклинание или иным образом помешать наложению заклинания.

Когда монстр накладывает заклинание, проверьте компоненты, которые он использует, и опишите его действия соответствующим образом. Если заклинание имеет вербальные компоненты, то монстр может произносить заклинание шёпотом, громко провозглашать или шипеть мистические слова заклинания. Соматические компоненты включают движение руками монстра (или похожими конечностями) в грациозных узорах, создание угловатых форм или резкие выпады вперёд. Наконец, монстр может держать заклинательную фокусировку или другой материальный компонент.

Некоторые монстры обладают особой способностью игнорировать некоторые или все обычные компоненты заклинания, что может не позволить персонажам распознать действия монстра. Аналогично, когда монстры используют магические умения, которые не включают наложение заклинаний, убедитесь, что игроки понимают использование монстром своего уникального магического умения, а не наложение заклинания, которому их персонажи могли бы противодействовать.

Поддержание динамики в бою

Иногда даже тщательно спланированное боевое столкновение может затянуться, когда никто не двигается, и обе стороны почти не попадают друг по другу и/или наносят мало урона. В таких случаях вот несколько вариантов, которые помогут вновь оживить бой или быстро завершить его.

Не возвращайтесь к прежним условиям

Когда персонажи делают что-то, чтобы изменить тактическую ситуацию, не возвращайтесь к прежнему состоянию. Например, если персонаж использует действие отход, чтобы отойти от группы монстров, то не заставляйте этих монстров снова преследовать его. Вместо этого переместите монстров в другое место.

Прекращение враждебности

Большинство монстров могут понять, когда бой складывается не в их пользу (или вообще заходит в тупик). Разумный монстр может вступить в переговоры с персонажами, пытаясь выбраться из ситуации живым. Внезапно сражение превращается в социальное взаимодействие, когда монстр и персонажи обсуждают прекращение враждебных действий. Неразумный монстр может прикинуться мёртвым, чтобы персонажи прекратили атаки, только для того, чтобы сбежать, как только представится возможность. Подробнее см. Бей или беги позже в этой главе для дополнительных рекомендаций.

Ускорьте гибель монстра

Если бой продолжается достаточно долго и победа персонажей почти обеспечена, то вы можете просто позволить монстру «умереть». Игрокам не обязательно знать, что у монстра осталось 15 хитов после последней атаки персонажей.

Добавление участника боя

Чтобы добавить бою динамичности, рассмотрите возможность добавления нового участника. Возможно, на сцену, где персонажи сражаются с другим врагом, случайно забредает хищный монстр. Или, возможно, шум битвы привлекает внимание ближайших обитателей подземелья. Новый участник может атаковать и персонажей, и их врагов, либо примкнуть к одной из сторон. Каждый раз, когда в столкновение вступают один или несколько новых участников, бросьте инициативу для них и включите их в порядок инициативы.

Изменение местности

Подумайте об изменении местности сражения, чтобы ввести новый элемент и дать участникам конфликта причину для перемещения. Возможно, мощная атака или взрывное заклинание опрокидывает колонну, разбивает стену или разрушает пол. Может быть, в полу открывается трещина, выбрасывая ядовитые пары, дымовую завесу или лаву. Магия может разорвать границы между планами бытия, высвобождая необузданные стихии или другие виды энергии из иных планов. Или, возможно, отчаяние монстра вызывает дикую магию, искажающую ткань реальности. Вы можете использовать Эффекты окружающей среды, опасности и ловушки из главы 3, чтобы отразить эти изменения.

Изменение монстра

Вы можете превратить одного монстра в другого, чтобы сражение оставалось интересным. Возможно, ворг разрывается, и на его месте появляется бормочущий ротовик. Или культист поглощается столпом адского пламени, из которого возникает дьявол. Вы также можете незаметно изменить статблок монстра во время боя; например, вы можете решить, что монстр впадает в ярость, когда становится окровавленным, получая преимущество на свои броски атаки и предоставляя персонажам преимущество на атаки по нему, что ускоряет окончание сражения.

Корректировка сложности

Многие из тех же приёмов, которые помогают поддерживать динамику боя, могут быть полезны и в ситуациях, когда сражение оказывается сложнее или проще, чем вы предполагали, и вы хотите это исправить. Монстры могут инициировать переговоры, когда они выигрывают, предоставляя более слабым персонажам возможность сдаться или отступить. Один из монстров может перейти на сторону персонажей и помочь им победить своих сородичей (по благородным или эгоистичным причинам). Изменение местности может предоставить персонажам шанс на побег или дать монстрам умение, которое поможет им исправить невыгодное положение.

Награждение героическим вдохновением

Как обсуждается в Книге игрока, героическое вдохновение — это награда, которую вы можете вручить персонажам, если их игроки делают игру более весёлой, захватывающей и запоминающейся для всех за столом. Любой игрок, который вызывает взрыв смеха, радостные возгласы или удивление у всей группы, вероятно, заслуживает героического вдохновения.

Вы также можете использовать героическое вдохновение, чтобы поощрять отыгрыш, погружение в игровой процесс и героизм. Используйте его для стимулирования поведения, которое вы хотите видеть в своей игре. Например, отыгрыша персонажа, риска, стратегического мышления, плодотворного сотрудничества или использования жанровых тропов. Убедитесь, что ваше использование героического вдохновения согласуется с ожиданиями, которые вы установили в начале игры (см. раздел Веселье для всех в главе 1).

Бей или беги

Мало какие существа сражаются до смерти. Почти у всех существ есть инстинкт самосохранения, который заставляет их пересматривать свою тактику при столкновении с угрозой уничтожения. Разумные существа, столкнувшись с явно более многочисленными или сильными противниками, обычно стараются избежать сражения. Однако смелые, отчаянные или преданные существа могут никогда не отступать с поля боя.

Если вы не можете решить, готово ли существо вступить в бой, совершите от него спасбросок Мудрости со Сл. 10 перед тем, как будет выполнен бросок инициативы. Вы можете задать более высокую или низкую сложность, если считаете это необходимым. В случае провала существо либо убегает, либо пытается вступить в переговоры с противником (см. «Избежание или завершение боя» ниже). В случае успеха существо готово сражаться. При взаимодействии с группой существ лидер совершает этот спасбросок от имени группы.

Когда существа, уже вовлечённые в бой, осознают, что, вероятно, проиграют, они обычно пытаются выйти из боя. Монстр, скорее всего, попытается сбежать, если верно одно из следующих условий:

- Монстр начинает свой ход окровавленным и более половины его союзников мертвы или недееспособны, в то время как на противоположной стороне никто не мёртв и не недееспособен.
- Монстр начинает свой ход окровавленным и находится в состоянии испуганный.

В этих случаях вы можете решить, что монстр сбегает, или можете совершить за него спасбросок Мудрости со Сл. 10 и сбежать или вступить в переговоры в случае провала. В общем, если вам очевидно, что существо проиграет, предполагайте, что это очевидно и для самого существа.

Избежание или завершение боя

Существо, желающее прекратить или избежать боя, имеет два варианта:

Побег. Существо может отступить или убежать в свой ход. Выберите место назначения для бегущей стороны, например, известное безопасное место (возможно, комнату с дверью, которую можно закрыть и запереть). Если противники преследуют, то вы можете использовать раздел Погони в главе 3, чтобы помочь разрешить ситуацию.

Переговоры. Переговоры — это попытка разрешить конфликт ненасильственным путем. Сторона, желающая прекратить или избежать боя, предлагает сдаться или предлагает какой-либо обмен. Если одна сторона хочет начать переговоры посреди боя и другая сторона соглашается, то вы можете приостановить порядок инициативы для небольшого взаимодействия. Если обе стороны не приходят к соглашению, то продолжайте порядок инициативы с того момента, на котором остановились.

Развитие персонажа

Опыт способствует повышению уровня персонажей игроков и чаще всего выдаётся за завершение боевых столкновений.

Начисление опыта

Каждое чудовище имеет значение опыта, основанное на его показателе опасности (ПО). Когда приключенцы побеждают одного или нескольких монстров (обычно убивая, обращая в бегство, захватывая или хитро избегая их), они равномерно делят общее количество опыта монстров между собой. Если один или несколько ПМ оказали группе значительную помощь, то при делении опыта учитывайте этих ПМ, как членов партии, так как они упростили задачу (см. также Персонажи Мастера в главе 3).

Небоевые испытания

Вы решаете, следует ли награждать персонажей опытом за преодоление испытаний вне боя. Если приключенцы успешно проведут напряжённые переговоры с бароном, заключат торговое соглашение с гильдией сварливых кузнецов или безопасно пройдут через Бездну рока, то вы можете решить, что персонажи заслуживают опыт.

В качестве отправной точки используйте правила создания боевых сцен в главе 4, чтобы оценить сложность испытания. Затем наградите персонажей опытом так, как если бы это была боевая встреча той же сложности.

Вехи

Вы также можете награждать персонажей опытом, когда они достигают значимых вех. Подготавливая своё приключение, обозначьте определённые события или испытания как вехи, например:

- Достижение одной из целей, необходимых для завершения приключения.
- Обнаружение скрытой локации или важной информации, связанной с приключением.
- Достижение важного пункта назначения.

При награждении опытом рассматривайте крупную веху, как встречу высокой сложности, а незначительную веху — как встречу низкой сложности.

Прочие награды за вехи. Если вы хотите наградить своих игроков за прогресс в приключении чем-то большим, чем просто опыт и сокровища, дайте им небольшие награды на ключевых этапах, такие как:

- Приключенцы получают преимущество короткого отдыха.
- Персонажи восстанавливают 1 кость хитов или ячейку заклинания 1 уровня.
- Персонажи восстанавливают использование магических предметов, у которых были исчерпаны ограниченные использования.

Повышение уровня

Некоторые Мастера позволяют персонажам получить преимущества нового уровня сразу, как только у них появляется необходимое количество опыта, что даёт игрокам возможность немедленно использовать новые способности и заклинания. Другие Мастера предпочитают ждать, пока персонажи не завершат продолжительный отдых или не закончится игровая сессия, прежде чем разрешить им повысить уровень. Это помогает поддерживать непрерывность приключения и даёт игрокам возможность внимательно изучить новые возможности во время паузы в действии или между сессиями. Делайте так, как удобнее вашей группе.

Если персонаж повышает уровень вне продолжительного отдыха, то его текущие хиты и максимальное количество хитов увеличиваются на соответствующее число для нового уровня, и он получает доступ к дополнительным умениям и ячейкам заклинаний (если это применимо), не восстанавливая при этом те, что уже были использованы.

Вариант: Тренировка для получения уровней

В рамках этого опционального правила можно требовать от персонажей тратить время между приключениями на тренировку или обучение, прежде чем они получат эффекты нового уровня. Этот вариант замедляет течение времени в игровом мире, что может помочь поддержать более реалистичный или мрачный тон вашей кампании.

Если вы выберете этот вариант, то после набора достаточного количества опыта для достижения нового уровня персонаж должен тренироваться в течение определенного количества дней, прежде чем получит какие-либо умения класса, связанные с этим уровнем. Вы можете решить, сможет ли персонаж тренироваться самостоятельно или ему потребуется наставник.

Необходимое время тренировки зависит от уровня, который нужно получить, как указано в таблице «Тренировка для получения уровней». Стоимость тренировки указана за весь период тренировки.

Тренировка для получения уровней

Достигаемый уровень	Время тренировки	Стоимость тренировки
2-4	10 дней	20 зм
5-10	20 дней	40 зм
11-16	30 дней	60 зм
17-20	40 дней	80 зм

Повышение уровня без опыта

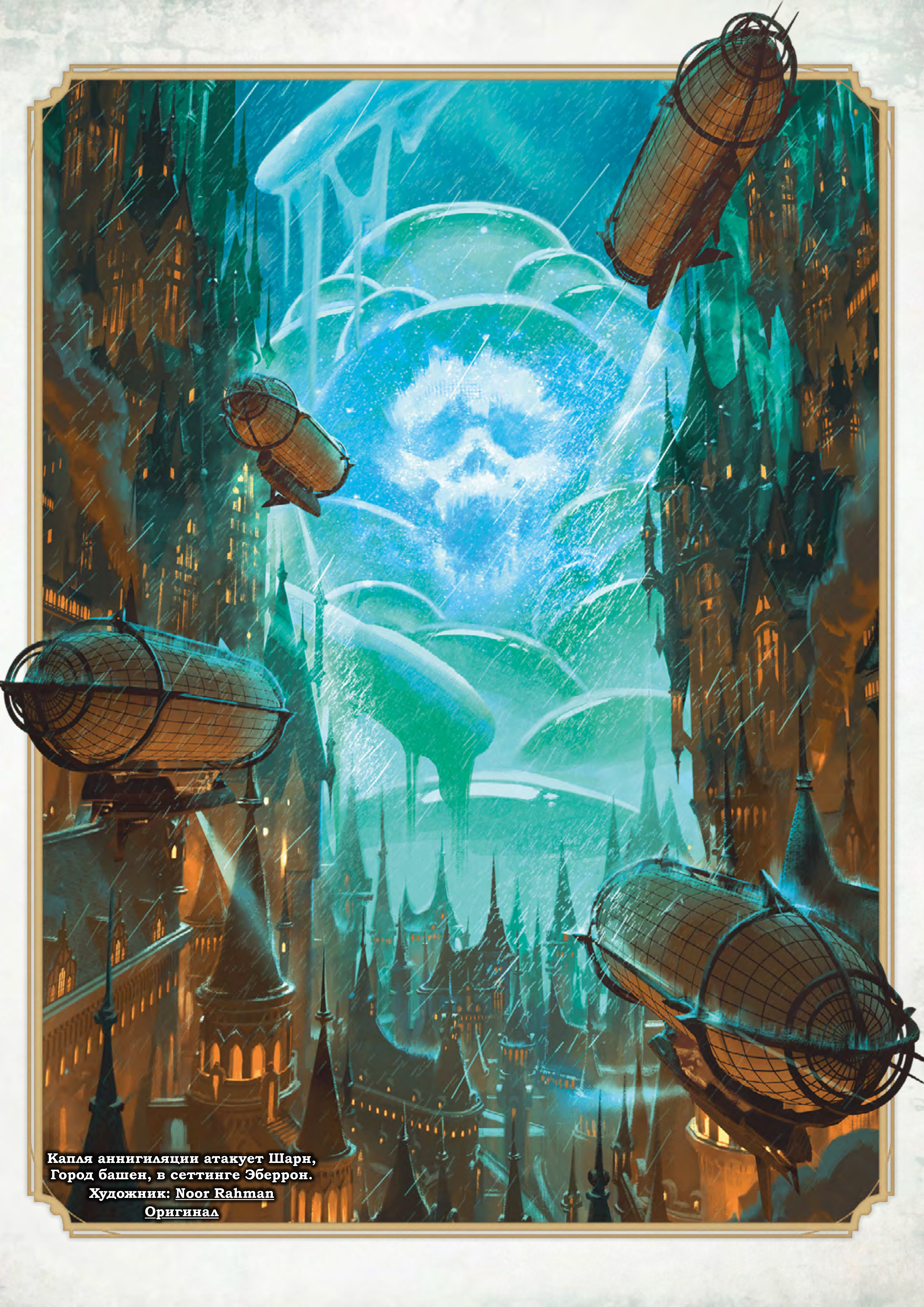
Можно полностью отказаться от опыта и развивать персонажей на основе количества сыгранных сессий или при достижении значимых сюжетных целей. Этот метод повышения уровня может быть особенно полезен, если в вашей кампании мало боевых столкновений или, наоборот, их так много, что отслеживание опыта становится утомительным.

Повышение уровня по сессиям

Хороший темп повышения уровня по сессиям — достижение персонажами 2 уровня после первой игровой сессии, 3 уровня после ещё 1 сессии и 4 уровня — после 2 следующих. Затем можно повышать уровень каждые 2-3 сессии. После 10 уровня можно ускорить темп продвижения, чтобы персонажи получали новый уровень каждые 1-2 сессии. Это предполагает, что ваши игровые сессии длятся около 4 часов и включают встречи различной сложности, заканчиваясь значимым достижением, описанным выше. Вы можете регулировать темп, если предпочитаете более короткие или продолжительные сессии, а также в зависимости от того, сколько ваша группа обычно успевает за 1 сессию.

Повышение уровня по сюжету

Вместо того чтобы давать персонажам уровень после определённого количества сессий, вы можете связать их продвижение с достижением конкретных целей в кампании. Когда персонажи достигают этих целей, они повышают уровень. Старайтесь планировать значительные цели кампании так, чтобы персонажи продвигались по уровням примерно с той же скоростью, что и при повышении по сессиям.



Капля аннигиляции атакует Шарн, Город башен, в сеттинге Эберрон.
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Глава 3: Инструментарий Мастера

Главы 1 и 2 учат основам вождения игры, а эта глава содержит советы по темам, которые могут возникнуть во время подготовки или проведения сессии D&D, а также правила для элементов приключений — от погонь и дверей до ловушек. Она также включает рекомендации по созданию новых предысторий, существ, магических предметов и заклинаний, чтобы развлекать ваших игроков.

Боги и другие силы

Различные божества управляют различными аспектами мироздания и жизни смертных, иногда сотрудничая друг с другом, а иногда соперничая. Люди собираются в публичных святилищах, чтобы поклоняться богам жизни и мудрости, или встречаются в скрытых местах, чтобы почитать богов обмана или разрушения.

Божественный ранг

Божественные существа мультивселенной часто классифицируются в зависимости от их относительной космической силы. Некоторые боги, которым поклоняются в нескольких мирах, имеют разный ранг в каждом из них, в зависимости от их влияния там.

Великие божества обычно являются старейшими богами пантеона, которые, по крайней мере в мифах, ответственны за создание или рождение других богов. Их сферы влияния охватывают основные аспекты природы и жизни смертных, такие как сельское хозяйство, солнце и смерть. Великие божества находятся за пределами понимания смертных, и их часто называют разными именами в зависимости от регионов, культур и миров. Не имея фиксированного облика или пола, они могут принимать любые формы, которые им угодны. Иногда эти божества проявляются и совершают мифические деяния среди смертных.

Младшие божества обычно описываются в мифах как творения, дети или слуги великих богов. Они управляют более узкими областями, такими как аспекты жизни смертных или ограниченные элементы природного мира. Хотя они также обладают фундаментально непостижимой природой, как и великие боги, младшие божества чаще проявляют себя в смертных мирах.

Квазибожества имеют божественное происхождение, но не получают и не отвечают на молитвы. Тем не менее, они остаются чрезвычайно могущественными существами и теоретически могут достичь статуса божества, если соберут достаточное количество поклонников. Квазибожества подразделяются на следующие категории:

Полубоги — божественные существа со смертным происхождением. Некоторые из них были рождены смертными и достигли божественного статуса, в то время как другие появились в результате союза божества и смертного. Их смертное происхождение делает их полубогами.

Титаны — творения богов. Они могут быть созданы в божественной кузнице, рождены из пролитой богом крови или появиться иным образом через божественную волю или субстанцию. Некоторые титаны, включая кракена и тараска, описаны в Бестиарии.

Мёртвые боги — это божества, потерявшие почти всех своих последователей и считающиеся мёртвыми с точки зрения смертных. Иногда можно связаться с их останками через эзотерические ритуалы и использовать их скрытую силу.

Родной план и мировоззрение

Боги не ограничены человеческими представлениями о мировоззрении, и разные смертные последователи могут интерпретировать поведение и учения бога через призму различных мировоззрений. Тем не менее, боги, как правило, обитают на Внешних планах, которые наиболее близко соответствуют их общим мировоззренческим склонностям. Поэтому можно предположить, что учения бога, который живёт в Пандемониуме (плане хаоса и зла), поощряют хаотичное злое поведение, в то время как бог, который обитает в Элизиуме (плане чистого добра), способствует нейтральному доброму поведению.

Люди могут поклоняться богу, не следуя его заветам или не соответствуя предполагаемому мировоззрению этого бога. Люди из разных слоёв общества могут участвовать в ежегодном фестивале невинных шалостей, связанном с божеством-обманщиком, даже если их мировоззрение в целом законно и противоречит учениям обманщика. Добросердечные люди могут подносить дары богу, связанному с чумой, чтобы умилостивить его гнев и предотвратить болезнь. Даже жрецы не обязаны придерживаться какого-либо конкретного мировоззрения, чтобы служить своим богам.

Боги и божественная магия

Божественная магия, к которой относятся заклинания жрецов, друидов, паладинов и следопытов, осуществляется через существа и силы, классифицируемые как божественные. Это могут быть боги, но также первозданные силы природы, благотворное влияние духов предков, священная сила обета паладина и безличные принципы или сущности, такие как судьба или порядок вселенной. Эти существа и силы даруют персонажам способность владеть магией своих планарных доменов.

С точки зрения игрового процесса, использование божественной силы не зависит от постоянного одобрения богов или силы преданности персонажа. Сила является даром для избранных, и, однажды дарованная, она не может быть отозвана.

Тем не менее, отношения персонажей с божественными силами, к которым они обращаются для использования своей магии, так же, как и отношения колдунов с их покровителями, представляют собой богатую почву для исследований. Жрец может сопровождать каждое наложение заклинания перечнем жалоб, адресованных богам. Описание класса паладина в Книге игрока предлагает несколько идей о том, как игрок может отыграть ситуацию, когда его паладин нарушил свой обет. Вы также можете решить, как ПМ будут реагировать на персонажа, чьё поведение не соответствует идеалам, подразумеваемым святым символом, который он носит.

Божественные знания

Заклинание Общение позволяет заклинателю задавать божеству (или его эмиссару) вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», и получать достоверную информацию. Другие заклинания школы прорицания обладают схожими эффектами. Как сказано в описании заклинания Общение, боги не обязательно обладают всеведением. Однако их знания огромны, особенно в сферах их влияния. Например, божество моря, скорее всего, знает обо всём, что произошло в море или на его поверхности, а воинственное божество обладает подробной информацией о войнах.

Боги могут надёжно предсказывать будущее, по крайней мере, в краткосрочной перспективе (что объясняет их способность отвечать на заклинания, такие

как Гадание и Предсказание). Однако, некоторые боги могут не желать признавать своё неведение, предпочитая дать неясный ответ вместо честного признания.

Божественное вмешательство

В некоторых кампаниях боги склонны вмешиваться в дела смертных, а герои иногда обращаются к богам за помощью, выходящей за рамки обычной божественной магии. Боги также могут посылать сны, знамения или эмиссаров, чтобы направить смертных по определённому пути. Используйте эти 2 принципа, чтобы направлять своё применение божественного вмешательства в вашей кампании:

Не исключайте выбор персонажа. Боги могут приказывать персонажам что-то делать и даже угрожать наказаниями за неповиновение, но они не могут контролировать действия смертных.

Не исключайте риск и опасность. Вмешательство бога никогда не должно гарантировать успех или победу, как и не должно предвещать немедленное поражение. Боги могут вмешиваться, чтобы изменить баланс сцены или предложить путь к спасению, но они рассчитывают, что смертные герои будут действовать как герои.

С учётом этих принципов, боги могут вмешиваться в критических ситуациях следующими способами:

Благословения. Бог может даровать благословение (см. Сверхъестественные дары в этой главе), чтобы помочь персонажу в беде.

Эмиссары. Бог может послать небожителя, исчадие или какого-либо другого эмиссара, чтобы помочь персонажу информацией, советом или в бою.

Чудеса. В качестве простейшего чуда бог может создать эффект любого заклинания, которое могут накладывать его последователи (обычно заклинания жреца или друида). Однако прямое вмешательство бога может принимать любую форму на ваш выбор, часто отражающую природу этого бога.

Создание религий

Список богов — это хороший начальный шаг, который может быть достаточным для начала кампании. Однако вы можете добавить больше глубины в ваш игровой мир, проработав детали религиозных убеждений и обрядов.

Мифы

Истории о богах исследуют их отношения друг с другом, с природным миром и с царством смертных. Мифы могут описывать семейные связи между богами, акты творения, прошлые взаимодействия со смертными или битвы между богами и другими космическими силами. Учитывая непостижимую природу богов, эти мифы могут и не раскрывать ничего о самих богах, но они точно описывают представления людей о своём месте в отношениях с божествами.

Религиозная практика

Люди почитают различных богов пантеона в зависимости от обстоятельств. Утром человек может зажигать благовония у алтаря домашнего божества на кухне, днем молиться богу охоты во время охоты, а вечером присоединиться к общему празднику урожая в храме божества сельского хозяйства.

В городах и крупных поселениях могут располагаться многочисленные храмы, посвящённые отдельным богам, важным для сообщества, тогда как в небольших деревнях может быть лишь одно святилище, посвящённое богам, которых почитают местные жители. Храмы и святилища за пределами поселений часто отмечают места, где бог (или его проявление) появился или совершил чудо. Эти места могут становиться центром паломничества, привлекая людей, готовых преодолеть большие расстояния, чтобы прикоснуться к святой силе, которая, как считается, там сохраняется.

Создание собственного пантеона

Большинство опубликованных миров D&D, описанных в главе 5, имеют свои пантеоны богов. Если вы создаёте свой собственный мир, то вы можете использовать список богов из Серого ястреба в главе 5 или создать свой собственный пантеон.

Простой способ создать базовый пантеон — создать одного бога для каждого из Внешних планов, описанных в главе 6, за исключением Девяти преисподних (управляемых архидьяволом Асмодеем) и Бездны (владения демонов). Таким образом, Арборея может быть владением бога, покровителя искусств, чтимого на пышных праздниках, в то время как бог Геенны может быть алчным и мстительным божеством, которому поклоняются люди с такими же наклонностями. Если вы хотите, то вы также можете разместить нескольких богов на одном плане, например, Аркадия может быть домом для близнецов-богов, покровителей торговцев и кузнецов.

В качестве альтернативы, вы можете решить, что в вашем мире существует только 1 бог (которого разные секты или религии могут воспринимать по-разному) или один добрый бог и один злой бог. Или ваш мир может быть наполнен духами разного масштаба, от меньших речных духов до богоподобных сущностей, обитающих в великих горах. Безличные силы и философии также могут выполнять роль богов в кампании.

Двери

Приключенцы часто взаимодействуют с дверями в кампании D&D. Этот раздел содержит правила для большинства дверей, с которыми сталкиваются приключенцы.

Обычные двери

Таблица «Двери» содержит показатели КД и хитов для обычных дверей, которые являются объектами среднего размера.

Действием использование существо может попытаться сломать дверь, которая заперта или закрыта, совершив успешную проверку Силы (Атлетика). Таблица указывает Сл. проверки. Для больших дверей удвойте или утройте количество хитов и увеличьте Сл. на 5.

Двери

Дверь	КД	Хиты	Сл.
Стеклянная	13	4	10
Деревянная	15	18	15
Каменная	17	40	20
Металлическая	19	72	25

Запертая на засов дверь

Запертая на засов дверь закрыта не на замок. Существо с запертой стороны двери может действием использование поднять засов с его фиксаторов, что позволяет открыть дверь.

Закрытая на замок дверь

Персонажи, у которых нет ключа от закрытой двери, могут попытаться взломать замок, используя воровские инструменты. Таблица «Время взлома» показывает, сколько времени потребуется для попытки вскрытия замка в зависимости от его сложности. В конце указанного времени персонаж пытается вскрыть замок, совершая проверку Ловкости (Ловкость рук) с использованием воровских инструментов. Сл. определяется качеством замка, как указано в таблице «Качество замка».

Время взлома

Сложность замка	Время
Простой	1 действие
Сложный	1 минута

Качество замка

Качество	Сл.
Простой	10
Хороший	15
Превосходный	20

Секретные двери

Секретная дверь сделана так, чтобы сливаться со стеной, в которой она находится. Иногда слабые трещины на стене или следы на полу выдают наличие секретной двери. В остальном секретная дверь аналогична обычной двери.

Действием поиск персонаж может искать секретную дверь вдоль участка стены размером 10 на 10 футов и совершить проверку Мудрости (Внимательность). При успехе персонаж обнаруживает любую секретную дверь, скрытую в этом участке стены, а также механизм её открытия. Сл. проверки зависит от того, насколько хорошо скрыта секретная дверь, как указано в таблице «Секретные двери».

Вы также можете вместо этого использовать проверку Интеллекта (Анализ), если задача заключается в том, чтобы определить наличие двери по уже обнаруженным уликам, а не просто обнаружить эти улики. См. раздел Внимательность в главе 2 для получения дополнительных советов.

Секретные двери

Секретная дверь	Сл. обнаружения
Едва скрытая	10
Стандартно скрытая	15
Хорошо скрытая	20

Этикет секретных дверей

Приключенцам часто не удаётся найти потайные двери. Поэтому не скрывайте за ними важные сокровища или локации, если вы не готовы к тому, что персонажи их не найдут. Также избегайте ситуаций, когда продвижение по приключению останавливается из-за того, что единственный путь вперёд скрыт за секретной дверью.

Опускные решётки

Обычно изготовленные из железа или дерева, опускные решётки блокируют проход или арку до тех пор, пока они не будут подняты к потолку с помощью лебёдки и цепи. Существа в пределах 5 футов от опущенной решётки могут совершать дальнобойные атаки или накладывать заклинания сквозь неё, при этом они имеют укрытие на три четверти от атак, заклинаний и других эффектов, исходящих с противоположной стороны. Опускная решётка также может быть атакована и разрушена. Используйте КД и хиты металлической (если решётка железная) или деревянной двери (если решётка деревянная).

Поднятие или опускание решётки требует выполнения действия использование. Если существо не может добраться до лебёдки (обычно из-за того, что она находится на противоположной стороне решётки), то поднятие решётки требует действия использование и успешной проверки Силы (Атлетика). Сл. проверки зависит от типа решётки, как показано в таблице «Опускные решётки».

Опускные решётки

Размер решётки	Сл. металлической	Сл. деревянной
Средний (8 фт. высоты × 5 фт. ширины)	20	15
Большой (10 фт. высоты × 10 фт. ширины)	25	20
Огромный (20 фт. высоты × 15 фт. ширины)	30	25

Знаки престижа

Иногда самым запоминающимся вознаграждением для приключенцев становится престиж, который они приобретают в пределах какого-либо региона. Их приключения часто приносят им репутацию и силу, союзников и врагов, а также титулы, которые приключенцы могут передать своим потомкам. Этот раздел описывает наиболее распространённые знаки престижа, которые приключенцы могут получить во время кампании.

Лучшие награды в приключении напрямую связаны с обстоятельствами этого приключения. Например, если торговец нанял персонажей, чтобы вернуть семейную реликвию из давно заброшенной башни, то он может подарить им право собственности на башню в качестве награды.

Укрепления

Укрепление — это награда, обычно даруемая опытным приключенцам, которые проявили непоколебимую верность могущественной политической фигуре или правящему органу, например монарху, рыцарскому ордену или совету волшебников. Укрепление может быть чем угодно — от крепости в центре города до провинциального укрепления на приграничных землях. Хотя укрепление предоставляется персонажам для управления на их усмотрение, земля, на которой оно находится, остаётся собственностью короны или местного правителя. Если персонажи проявят нелояльность или недостойное поведение, их могут попросить или заставить отказаться от укрепления. В этом отношении укрепление отличается от бастионов персонажей (описанных в главе 8). Однако вы также можете использовать подаренное укрепление как предлог для получения персонажами их бастионов.

Лицо, передающее укрепление, может предложить оплатить расходы на его содержание на 1 или несколько месяцев, после чего ответственность за эти расходы перейдёт к персонажам. Тип укрепления определяет затраты на его содержание, как указано в таблице «Затраты на содержание».

Затраты на содержание

Укрепление	Цена за день
Укреплённый аванпост или сторожевая башня	50 зм
Форт или небольшой замок	100 зм
Большой замок или крепость	400 зм

Рекомендательные письма

Благодетель может предоставить приключенцам рекомендательное письмо вместо оплаты. Такое письмо обычно помещается в изящную папку, футляр или тубус для свитков для безопасной транспортировки и обычно имеет подпись и печать того, кто его написал.

Рекомендательное письмо от человека с безупречной репутацией может предоставить приключенцам доступ к ПМ, с которыми в других условиях было бы сложно встретиться, например, к герцогу, герцогине, вице-королю или монарху. Более того, наличие при себе такого письма формирует базовый уровень доверия со стороны местных властей.

Рекомендательное письмо имеет ценность только в той мере, в какой автор обладает репутацией, и не даёт никакой выгоды в местах, где его имя не имеет влияния.

Медали

Хотя медали часто изготавливаются из золота и других драгоценных материалов, но их символическая ценность для тех, кто их вручает и получает, значительно выше. Медали обычно вручаются политическими

деятелями за акты героизма, и ношения медали, как правило, достаточно для того, чтобы заслужить уважение тех, кто понимает её значение.

Разные акты героизма могут заслуживать разные виды медалей. Король Брейланда (в мире Эберрон) может наградить Королевским знаком доблести (в форме щита, сделанного из рубина и электрума) приключенцев за защиту граждан Брейланда. Золотой медведь Брейланда (медаль из золота в форме головы медведя с глазами из драгоценных камней) может быть предложен приключенцам, доказавшим свою верность Короне Брейланда.

Медаль не даёт конкретных игровых преимуществ её владельцу, но может влиять на взаимодействие с ПМ. Например, персонажа, который носит Золотого медведя Брейланда, будут считать героем народа внутри королевства Брейланд. За пределами Брейланда медаль имеет значительно меньший вес, за исключением случаев, когда её видят союзники короля Брейланда.

Участки земли

Участок земли обычно предоставляется вместе с письмом от местного правителя, подтверждающим, что земля была пожалована в награду за какую-либо службу. Такая земля, как правило, остаётся в собственности местного правителя или правящего органа, но передаётся персонажу с условием, что её могут забрать, особенно если лояльность персонажа будет поставлена под сомнение.

Персонажи, получившие участок земли, могут свободно строить на нём и обязаны защищать его. Они могут передать землю в наследство, но не имеют права продать или обменять её без разрешения местного правителя или правящего органа. Если у персонажа уже есть бастион (см. главу 8), то участок земли может окружать бастион или находиться неподалёку от него.

Участки земли являются отличной наградой для приключенцев, которые ищут место для поселения или имеют семью либо личные интересы в регионе, где находится земля.

Особые одолжения

Награда может представлять собой одолжение, которым персонажи могут воспользоваться в будущем. Особые одолжения лучше всего работают, когда предоставляющий их человек заслуживает доверия. Законопослушный добрый или законопослушный нейтральный ПМ сделает всё возможное, чтобы выполнить свои обязательства, когда придёт время, не нарушая при этом законов. Законопослушный злой ПМ поступит так же, но только потому, что договор — это договор. Нейтральный добрый или просто нейтральный ПМ может возвращать долги, чтобы защитить свою репутацию. Хаотичный добрый ПМ больше заботится о том, чтобы поступать правильно по отношению к приключенцам, выполняя обязательства, не слишком беспокоясь о личной опасности или соблюдении закона.

Особые права

Политически влиятельный человек может вознаградить персонажей, предоставив им особые права, которые могут быть изложены в официальном документе или прокламации. Например, персонажи могут получить особые права на атаку пиратских кораблей или других врагов короны, проведение ритуалов или церемоний в сообществе, либо ведение переговоров от имени правителя. Они могут обрести пожизненное право на бесплатное жильё и еду от благодарных граждан общества или заручиться присягой местных солдат, готовых прийти на помощь, если это потребуется.

Особые права действуют в течение срока, указанного в юридическом документе, и могут быть отозваны, если приключенцы злоупотребляют ими.



Королева Селены Иоланда благодарна искателям приключений за помощь.
Художник: Zoltan Boros
Оригинал

Титулы

Политически влиятельная фигура обладает правом жаловать титулы. Титул часто даётся вместе с участком земли (см. выше). Например, персонаж может быть удостоен титула графа Штормривера или графини Дан Фьорда, вместе с земельным участком, включающим поселение или регион с тем же названием. Архифеи любят даровать причудливые (и аллитеративные) титулы, такие как Канцлер Колдовских Конфет или Граф Грибных Гротесков, которые могут сопровождаться незначительными сверхъестественными дарами (см. Сверхъестественные дары в этой главе), вместо земель.

Персонаж может владеть несколькими титулами, и в феодальном обществе эти титулы могут передаваться или распределяться среди детей. Персонаж, обладающий титулом, обязан действовать в соответствии с этим титулом. По указу титулы могут быть отозваны, если персонаж не выполняет обязательств и обязанностей, связанных с титулом.

Обучение

Персонажу может быть предложено особое обучение. Этот тип обучения недоступен широкой публике, и поэтому он весьма ценен.

Персонажу необходимо провести 30 дней с наставником, чтобы получить особый эффект. Возможные эффекты обучения включают:

- Персонаж получает владение навыком.
- Персонаж получает владение инструментом.
- Персонаж изучает новый язык.

Ловушки

Ловушки следует использовать умеренно, чтобы они не утратили своего очарования. Скрытая яма может быть приятным сюрпризом, но избыточное количество ловушек в приключении может заставить игроков стать слишком осторожными, что замедляет ход игры.

Лучшие ловушки — это кратковременные отвлечения, которые умелые персонажи могут преодолеть за короткое время, или смертельные головоломки, требующие быстрого мышления и командной работы для преодоления. Ловушки, которые невозможно обнаружить или избежать, редко доставляют удовольствие.

Детали ловушек

Описание ловушки включает следующие детали после её названия:

Опасность и уровни. Ловушка обозначается как неприятная или смертельная для персонажей определённых уровней. Неприятная ловушка вряд ли убьёт или серьёзно ранит персонажей указанного уровня, тогда как смертельная ловушка может нанести им серьёзный урон.

Механизм активации. Ловушки часто срабатывают, когда существо входит в определённую область или касается объекта. Примеры механизмов активации включают наступление на нажимную плиту, пересечение растяжки, поворот дверной ручки или использование неправильного ключа в замке.

Длительность. Некоторые ловушки имеют длительность в раундах, минутах или часах. Другие указывают, что их эффекты продолжаются, пока ловушка не будет уничтожена или развеяна. Если длительность ловушки мгновенная, то её эффект наступает сразу.

Будьте осторожны при вводе ловушки для персонажей уровня ниже указанного диапазона ловушки. Ловушка, которая является неприятной для одного уровня персонажей, может оказаться смертельной для персонажей более низкого уровня.

Примеры ловушек

Катящийся камень [Rolling Stone]

Смертельная ловушка (уровни 11–16)
или неприятная ловушка (уровни 17–20)

Срабатывание:
Существо наступает на нажимную плиту.

Длительность: Пока камень не остановится

Когда существо наступает на скрытую нажимную плиту, из секретного отсека высвобождается камень, представляющий собой сферу радиусом 5 футов из цельного камня, и начинает катиться. Камень и все существа поблизости кидают инициативу; камень получает бонус +8 к броску инициативы.

В свой ход камень перемещается на 60 футов в одном направлении, меняя направление, если его перенаправляет препятствие. Камень может перемещаться через пространство существ, и существа могут перемещаться через пространство камня, как через труднопроходимую местность. Когда камень впервые входит в пространство существа за ход или когда существо входит в пространство камня, пока он катится, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или получить 55 (10к10) дробящего урона и состояние лежащий ничком.

Камень останавливается, если сталкивается со стеной или аналогичным барьером. Он не может поворачивать за углы, но особо смекалистые строители подземелий включают в близлежащие коридоры плавные повороты, чтобы камень продолжал движение.

Обнаружение и обезвреживание. Действием изучение существо может осмотреть участок пола, образующий нажимную плиту, и совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15, чтобы определить функцию нажимной плиты в случае успеха. Если под плиту подложить железный штырь или аналогичный предмет, то это предотвратит активацию ловушки.

Уничтожение камня. Камень является большим объектом с 17 КД, 100 хитами, порогом урона 10 и иммунитетом к урону ядом или психической энергией.

Замедление камня. Действием существо может попытаться замедлить камень, совершая проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20. Если проверка успешна, то дистанция, на которую камень катится за свой ход, уменьшается на 15 футов. Если эта дистанция уменьшается до 0, то камень останавливается и больше не представляет угрозы.


Бобби и Хэнк едва избегают града отравленных дротиков!
Художник: Linda Lithen
Оригинал

Обрушивающийся потолок [Collapsing Roof]

Смертельная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо пересекает растяжку.

Длительность: Мгновенная

Эта ловушка использует натянутый трос для обрушения нестабильного участка потолка. Трос натянут на высоте 3 дюйма от пола и проходит между двумя слабыми опорами, которые падают из-за натягивания троса.

Первое существо, задевшее трос, вызывает падение опор и обрушение нестабильного участка потолка. Каждое существо, находящееся под нестабильным участком, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 13, получая 11 (2к10) дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Обломки от обрушения превращают поражённую область в труднопроходимую местность.

Обнаружение и обезвреживание. Действием поиск существо может осмотреть область ловушки и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 11, обнаружив трос и нестабильный участок потолка при успехе. После обнаружения трос можно легко перерезать или переступить (проверка характеристики не требуется).

На более высоких уровнях. Вы можете адаптировать ловушку для более высоких уровней, увеличивая урон и сложность спасброска, как показано в следующей таблице.

Уровни	Урон	Сл.
5-10	22 (4к10)	15
11-16	55 (10к10)	17
17-20	99 (18к10)	19

Огнедышащая статуя [Fire-Casting Statue]

Смертельная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо наступает на нажимную плиту.

Длительность: Мгновенная

Когда существо впервые за ход становится на нажимную плиту ловушки или начинает ход на ней, ближайшая статуя извергает магическое пламя 15-футовым конусом. Статуя может быть выполнена в виде чего угодно, например, дракона или волшебника. Каждое существо в пределах конуса должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15, получая 11 (2к10) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Обнаружение и обезвреживание. Заклинание Обнаружение магии показывает ауру магии воплощения вокруг статуи. Действием поиск существо на расстоянии 5 футов от статуи может осмотреть её и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 10. При успехе оно обнаруживает маленькую руну на статуе. Обнаружив руну, персонаж может действием изучение осмотреть её и совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл. 15. При успехе персонаж понимает, что глиф означает «огонь».

Действием персонаж может острым инструментом испортить руну, что обезвреживает ловушку.

Действием поиск существо может осмотреть участок пола, образующий нажимную плиту, и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15. При успехе оно обнаруживает нажимную плиту. Если под плиту подложить железный штырь или подобный предмет, то ловушка не сможет сработать.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать ловушку для более высоких уровней, увеличивая урон и область действия, как показано в следующей таблице.

Уровни	Урон	Область
5-10	22 (4к10)	30-футовый конус
11-16	55 (10к10)	60-футовый конус
17-20	99 (18к10)	120-футовый конус

Отравленная игла [Poisoned Needle]

Неприятная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо неправильно открывает замок ловушки или неудачно пытается её обезвредить.

Длительность: Мгновенная.

Отравленная игла скрыта в замке. Когда существо открывает замок любым предметом, кроме подходящего ключа, игла выскакивает и пронзает существо. Существо выполняет спасбросок Телосложения со Сл. 11. При провале существо получает 5 (1к10) урона ядом и состояние отравленный на 1 час. При успехе существо получает только половину урона.

Избежание. Ловушка не срабатывает, если замок открывается заклинанием Стук или схожей магией.

Обнаружение и обезвреживание. Действием поиск существо может исследовать замок с ловушкой и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, обнаруживая иглу при успешной проверке. После обнаружения ловушки персонаж может действием попытаться её обезвредить, совершив проверку Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 15. При провале проверки существо активирует ловушку.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать ловушку для более высоких уровней, увеличивая урон и Сл. спасброска, как показано в следующей таблице.

Уровни	Урон	Сл.
5-10	11 (2к10)	13
11-16	22 (4к10)	15
17-20	55 (10к10)	17

Падающая сеть [Falling Net]

Неприятная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо пересекает растяжку.

Длительность: Мгновенная

Ловушка с падающей сетью использует натянутый трос для активации 10-футовой сети, подвешенной к потолку. Трос расположен на высоте 3 дюйма от земли и натянут между двумя колоннами или деревьями.

Первое существо, задевшее трос, вызывает падение сети на него. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 10 или получить состояние опутанный до тех пор, пока не освободится. Цель автоматически преуспевает, если её размер огромный или больше. Существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 10, чтобы освободить себя или другое существо в пределах досягаемости из сети при успешной проверке.

Обнаружение и обезвреживание. Действием поиск существо может осмотреть область ловушки и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 11, обнаружив трос и подвешенную сеть при успехе. После обнаружения проволоку можно легко перерезать или переступить (проверка характеристики не требуется).

Уничтожение сети. Уменьшение хитов сети до 0 освобождает всех существ, попавших в неё (см. характеристики сети в Книге игрока).

Установка ловушки. Существо с воровскими инструментами и всеми компонентами ловушки (включая сеть), может попытаться установить ловушку с падающей сетью, если преуспеет в проверке Ловкости (Ловкость рук) со Сл. 13. Каждая попытка установки занимает 10 минут.

На более высоких уровнях. Ловушка может быть усилена для более высоких уровней, увеличивая вес сети, что повышает Сл. спасброска и проверки Силы (Атлетика): Сл. 12 на уровнях 5–10, Сл. 14 на уровнях 11–16 или Сл. 16 на уровнях 17–20.

Скрытая яма [Hidden Pit]

Неприятная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо перемещается на крышку ямы.

Длительность: Мгновенная

Эта яма глубиной 10 футов имеет крышку на петлях из материала, идентичного окружающему полу. Когда существо наступает на крышку, она открывается, как люк, заставляя существо упасть в яму. После этого крышка остаётся открытой.

Существо, падающее в яму, получает 3 (1к6) дробящего урона от падения.

Обнаружение и обезвреживание. Действием изучение существо может исследовать участок пола, формирующий крышку ямы, и совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. При успешной проверке яма обнаруживается. После обнаружения в пространство между крышкой ямы и окружающим полом можно вставить железный штырь или подобный предмет, чтобы предотвратить открытие крышки, делая её безопасной для пересечения. Также крышку можно удерживать закрытой, используя заклинание, такое как Волшебный замок, или схожая магия.

Побег. Для того чтобы выбраться из ямы с гладкими стенами, существо должно иметь скорость лазания, снаряжение для лазания или заклинание (например, Паук). Вы можете сделать яму легче для побега, добавив достаточно большие трещины в стенах, чтобы за них можно было зацепиться ногами и руками.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать ловушку для более высоких уровней, увеличивая глубину ямы и урон, как показано в следующей таблице.

Уровни	Глубина	Урон
5-10	30 футов	10 (3к6)
11-16	60 футов	21 (6к6)
17-20	120 футов	42 (12к6)

Ядовитые дротики [Poisoned Darts]

Смертельная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо наступает на нажимную плиту.

Длительность: Мгновенно

Когда существо впервые за ход перемещается на нажимную плиту этой ловушки, из трубок, встроенных в окружающие стены, вылетают ядовитые дротики. Отверстия, в которых скрываются эти трубки, замаскированы пылью и паутиной или искусно спрятаны среди барельефов, фресок или настенных рисунков.

Каждое существо на пути дротиков должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 13 или быть поражённым 1к3 дротиками, получая по 3 (1к6) урона ядом за каждый дротик.

Обнаружение и обезвреживание. Действием поиск существо может осмотреть стены и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, обнаруживая отверстия при успешной проверке. Если все отверстия заткнуть воском, тканью или мусором, то это предотвратит выстрел дротиков.

Действием поиск существо может осмотреть участок пола, образующий нажимную плиту, и совершить проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15. При успехе оно обнаруживает нажимную плиту. Если под плиту подложить железный штырь или подобный предмет, то ловушка не сможет сработать.

На более высоких уровнях. Ловушка может быть адаптирована для более высоких уровней, увеличивая урон ядом для каждого дротика следующим образом: 7 (2к6) на уровнях 5–10, 14 (4к6) на уровнях 11–16 или 24 (7к6) на уровнях 17–20.

Яма с шипами [Spiked Pit]
Смертельная ловушка (уровни 1–4)

Срабатывание:
Существо перемещается на крышку ямы.

Длительность: Мгновенная

Эта яма глубиной 10 футов имеет крышку на петлях из материала, идентичного окружающему полу. Когда существо наступает на крышку, она открывается, как люк, заставляя существо упасть в яму. На дне ямы находятся заострённые деревянные или металлические шипы. После этого крышка остаётся открытой.

Существо, упавшее в яму, оказывается на дне и получает 3 (1к6) дробящего урона от падения и 9 (2к8) колющего урона от шипов.

Обнаружение и обезвреживание. Действием изучение существо может исследовать участок пола, формирующий крышку ямы, и совершить проверку Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. При успешной проверке яма обнаруживается. После обнаружения в пространство между крышкой ямы и окружающим полом можно вставить железный шип или подобный предмет, чтобы предотвратить открытие крышки, делая её безопасной для пересечения. Также крышку можно удерживать закрытой, используя заклинание, такое как Волшебный замок, или схожей магией.

Побег. Для того чтобы выбраться из ямы с гладкими стенами, существо должно иметь скорость лазания, снаряжение для лазания или заклинание (например, Паук). Вы можете сделать яму легче для побега, добавив достаточно большие трещины в стенах, чтобы за них можно было зацепиться ногами и руками.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать ловушку для более высоких уровней, увеличивая глубину ямы и урон, как показано в следующей таблице.

Уровни	Глубина	Урон
5-10	30 футов	10 (3к6) дробящего + 13 (3к8) колющего
11-16	60 футов	21 (6к6) дробящего + 36 (8к8) колющего
17-20	120 футов	42 (12к6) дробящего + 57 (13к8) колющего

Создание собственных ловушек

При создании собственных ловушек используйте таблицу «Создание ловушки», чтобы определить подходящий общий урон, который ловушка должна нанести, основываясь на её уровне и сложности. Если ловушка также накладывает состояние, то рассмотрите возможность уменьшения урона.

Если ловушка требует броска атаки или предоставляет возможность спасброска, используйте соответствующие столбцы таблицы, чтобы определить бонус к атаке или подходящую Сл. спасброска.

Создание ловушки

Неприятная

Уровень	Бонус атаки	Сл.	Урон
1-4	+4	10-12	5 (1к10)
5-10	+4	12-14	11 (2к10)
11-16	+4	14-16	22 (4к10)
17-20	+4	16-18	55 (10к10)

Смертельная

Уровень	Бонус атаки	Сл.	Урон
1-4	+8	13-15	11 (2к10)
5-10	+8	15-17	22 (4к10)
11-16	+8	17-19	55 (10к10)
17-20	+8	19-21	99 (18к10)

Мировоззрение

Как описано в Книге игрока, мировоззрение — это инструмент для ролевой игры. Это быстрый способ описать моральные и этические убеждения существа. Как и другие элементы игры, оно предназначено быть инструментом, чтобы служить вам и вашей игре, а не быть ограничением или бременем. Мировоззрение может быть полезно вашей игре тремя способами: как инструмент для персонажей игроков, как обоснование поведения существа и как краткое изложение идеологии организации.

Мировоззрение персонажа

Некоторые распространённые заблуждения о мировоззрении могут вызывать конфликты между игроками и Мастерами. Следующие разделы помогут вам понять, как персонажи игроков взаимодействуют с мировоззрением.

Действия указывают на мировоззрение

Персонаж может считать себя добрым и утверждать, что бессмысленные убийства — это неправильно, но если этот персонаж постоянно занимается бессмысленными убийствами, то его убеждения не соответствуют его заявлениям.

Мировоззрение не ограничивает действия персонажа; напротив, его действия указывают на то, какое у него мировоззрение. Иногда отходить от принципов своего мировоззрение — это нормально, и игроки могут (и должны) менять мировоззрение своих персонажей, если текущее мировоззрение больше не отражает их поведение.

Добро и зло могут сотрудничать

Добрые и злые персонажи могут иметь общие цели, хотя, скорее всего, будут использовать разные тактики для их достижения.

Представьте двух персонажей: один с мировоззрением законопослушный добрый (ЗД), другой законопослушный злой (ЗЗ). Они стремятся защитить жителей города от нападений монстров. Персонаж с мировоззрением ЗЗ готов использовать методы (например, взяточничество или угрозы свидетелям), которые персонаж с мировоззрением ЗД не приемлет.

Когда приключенцы с добрым и злым мировоззрением находятся в одной партии, между ними, скорее всего, будут возникать разногласия в ходе кампании. Многие игроки получают удовольствие от разыгрывания таких конфликтов, но если вы столкнулись с проблемами из-за злых персонажей, ведущих себя разрушительно, то обратитесь к разделу Веселье для всех в главе 1.

Планы и мировоззрение

Внешние планы (описанные в главе 6) — это места, где мировоззрение проявляется в реальности. Когда существа исследуют Внешние планы, они могут воспринимать эти миры по-разному, в зависимости от своего мировоззрения.

Мировоззрение монстров

Мировоззрение может помочь определить поведение существа в игре двумя простыми способами.

Начальное отношение

Мировоззрение существа может подсказать его отношение в столкновении. Существо с хаотичным злым (ХЗ) мировоззрением, скорее всего, будет враждебным, в то время как законное доброе (ЗД) существо может проявить дружественное отношение и готово помочь нуждающимся.

Личность

Во главе 2 [Книги игрока] представлена таблица кратких черт личности, связанных с мировоззрением, которые могут вдохновить вас при создании или отыгрыше ПМ или другого монстра в вашей игре.

Этика организации

Полезно назначить мировоззрение для организации (включая фракцию, гильдию или нацию), чтобы описать её этику. Это может помочь определить, как группы взаимодействуют друг с другом.

Этика организации не диктует мировоззрение её членам или даже лидерам. На самом деле, резкое отличие между этикой сообщества и мировоззрением его руководства может стать основой для увлекательных приключений. Например, представьте себе нейтральную добрую (НД) королеву, восходящую на трон законно злой (ЗЗ) империи, и её борьбу за реформирование институтов империи.

Огнестрельное оружие и взрывчатые вещества

Пистолеты и мушкеты эпохи Возрождения представлены в Книге игрока. В кампании, включающей разбившийся космический корабль или элементы современного мира, персонажи могут найти описанные здесь предметы.

Огнестрельное оружие

Таблица «Огнестрельное оружие» содержит примеры современного и футуристического огнестрельного оружия. Если вы разрешаете приобретать их (например, на фантастических рынках Латунного города), относитесь к современным предметам как к редким магическим предметам, а к футуристическим — как к очень редким (см. главу 7).

Свойства

Некоторые типы оружия в таблице «Огнестрельное оружие» имеют следующие свойства, помимо свойств, описанных в Книге игрока.

Очередь [Burst Fire]

Действием вы можете потратить 10 боеприпасов оружия, чтобы выпустить очередь выстрелов в 10-футовый куб в пределах нормальной дистанции оружия. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или получить урон. Бросьте урон оружия один раз и примените его ко всем существам, провалившим спасбросок.

Боекомплект [Reload]

Оружие с боекомплектом позволяет произвести ограниченное количество выстрелов. После этого вам нужно перезарядить оружие действием или бонусным действием.

Боеприпас [Ammunition]

Пули для огнестрельного оружия уничтожаются при использовании в современном огнестрельном оружии. Футуристическое оружие использует батареи, которые разряжаются, но при наличии соответствующего оборудования могут быть перезаряжены по вашему усмотрению. Батарея весит 1/2 фунта.

Взрывчатка

Таблица «Взрывчатка» содержит примеры взрывных устройств. Если стоимость взрывчатки не указана, то она обычно не может быть куплена. Если вы делаете эти взрывчатые устройства доступными для покупки, то рассматривайте их как редкие магические предметы. Правила применения взрывчатки приведены ниже.

Взрывчатка

Предмет	Цена	Вес
Бомба [Bomb]	100 зм	1 фнт.
Динамитная шашка [Dynamite Stick]	—	1 фнт.
Осколочная граната [Grenade, Fragmentation]	—	1 фнт.
Гранатомёт [Grenade Launcher]	—	7 фнт.
Дымовая граната [Grenade, Smoke]	50 зм	2 фнт.
Порох (бочка) [Gunpowder (keg)]	250 зм	20 фнт.
Порох (рожок) [Gunpowder (powder horn)]	35 зм	2 фнт.

Бомба

Действием вы можете зажечь бомбу и бросить её в точку на расстоянии до 60 футов, где она взрывается. Каждое существо в радиусе 5 футов от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 12, получая 3к6 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Огнестрельное оружие

Название	Урон	Свойства	Приём	Вес
Современное воинское огнестрельное оружие				
Автоматическая винтовка [Automatic Rifle]	2к8 колющего	Боеприпас (дистанция 80/240; пули), очередь, боекомплект (30 выстрелов), двуручное	Замедление	8 фнт.
Охотничья винтовка [Hunting Rifle]	2к10 колющего	Боеприпас (дистанция 80/240; пули), боекомплект (5 выстрелов), двуручное	Замедление	8 фнт.
Револьвер [Revolver]	2к8 колющего	Боеприпас (дистанция 40/120; пули), боекомплект (6 выстрелов)	Изнурение	3 фнт.
Автоматический пистолет [Semiautomatic Pistol]	2к6 колющего	Боеприпас (дистанция 50/150; пули), боекомплект (15 выстрелов)	Подавление	3 фнт.
Дробовик [Shotgun]	2к8 колющего	Боеприпас (дистанция 30/90; пули), боекомплект (2 выстрела), двуручное	Толкание	7 фнт.
Футуристичное воинское огнестрельное оружие				
Винтовка на антиматерии [Antimatter Rifle]	6к8 некротической энергией	Боеприпас (дистанция 120/360; батарея), боекомплект (2 выстрела), двуручное	Изнурение	10 фнт.
Лазерный пистолет [Laser Pistol]	3к6 излучением	Боеприпас (дистанция 40/120; батарея), боекомплект (50 выстрелов)	Подавление	2 фнт.
Лазерная винтовка [Laser Rifle]	3к8 излучением	Боеприпас (дистанция 100/300; батарея), боекомплект (30 выстрелов), двуручное	Замедление	7 фнт.



Когда сталкиваешься с троллем, нет времени думать, как правильно держать дробовик.
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Динамитная шашка

Действием вы можете зажечь динамитную шашку и бросить её в точку на расстоянии до 60 футов, где она взрывается. Каждое существо в радиусе 5 футов от этой точки должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 12, получая 3к6 урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Для связывания 2 или более динамитных шашек, чтобы они взорвались одновременно, требуется 1 минута. Каждая шашка после первой увеличивает урон на 1к6 (до максимума в 10к6) и радиус действия на 5 футов (до максимума в 20 футов).

Для установки более длинного запала динамита, чтобы он взорвался спустя больше времени (например, через 1 минуту или 10 минут), также требуется 1 минута.

Гранаты и гранатомёты

Действием вы можете либо бросить гранату в точку на расстоянии до 60 футов, либо использовать гранатомёт, чтобы запустить гранату в точку на расстоянии до 1000 футов. Граната взрывается в указанной точке, создавая определённый эффект в сфере радиусом 20 футов.

Осколочная граната

Каждое существо в сфере должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 15. При провале существо получает 17 (5к6) колющего урона, а при успехе — половину этого урона.

Дымовая граната

Область сферы становится сильно заслонённой дымом на 1 минуту. Сильный ветер (например, заклинание Порыв ветра) рассеивает дым.

Порох

Поджог ёмкости, наполненной порохом, вызывает взрыв. Когда ёмкость взрывается, каждое существо в сфере радиусом 10 футов с центром в месте нахождения ёмкости должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 12. При провале существо получает 10 (3к6) урона огнём (если это рожок) или 24 (7к6) урона огнём (если это бочка). При успехе существо получает половину урона.

Чуждые технологии

Когда приключенцы находят технологию, которая не относится к их миру или эпохе, они могут определить, что это за предмет, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) со Сл., зависящей от сложности объекта: Сл. 10 для относительно простого предмета, такого как калькулятор или зажигалка, или Сл. 20 для сложного предмета, например компьютера, бензопилы или аэросаней. Вы можете потребовать отдельную проверку Интеллекта (Анализ), чтобы определить, сможет ли персонаж активировать или использовать эту технологию; персонаж, который наблюдал за использованием предмета или управлял подобным, получает преимущество на проверку или автоматически успешно её проходит (на ваш выбор).

Опасности

Книга игрока описывает обычные опасности, с которыми сталкиваются приключенцы, такие как падение и обезвоживание. В этом разделе представлены необычные опасности, которые вы можете добавить в локацию, чтобы сделать её более сложной.

Степень опасности и уровень

Каждая опасность в этом разделе классифицируется как неприятная или смертельная для персонажей определённых уровней. Неприятная опасность вряд ли серьёзно навредит персонажам указанных уровней, тогда как смертельная может нанести им серьёзный урон.

Будьте осторожны, вводя опасность для персонажей, уровень которых ниже указанного диапазона уровней опасности. Опасность, которая является малой для одного диапазона уровней, может оказаться смертельно опасной для персонажей уровня ниже.

Примеры опасностей

Опасности представлены в алфавитном порядке.

Бритвенная лоза

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Бритвенная лоза — это растение, которое разрастается дикими зарослями и живыми изгородями. Оно также цепляется к стенам зданий и другим поверхностям, как плющ. Стена или живая изгородь из бритвенной лозы размером 10 футов в высоту, 10 футов в ширину и 5 футов в толщину имеет 11 КД, 25 хитов и иммунитет к дробящему, колющему и психическому урону.

Когда существо впервые за ход соприкасается с бритвенной лозой, оно должно успешно пройти спасбросок Ловкости со Сл. 10 или получить 5 (1к10) рубящего урона от шипов, похожих на лезвия.

Жёлтая плесень

Смертельная (уровни 1–4) или неприятная опасность (уровни 5–10)

Жёлтая плесень растёт в тёмных местах, и один участок покрывает 5-футовый квадрат. При прикосновении плесень выбрасывает облако спор, заполняющее 10-футовый куб. Любое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получить 11 (2к10) урона ядом и состояние отравленный на 1 минуту. Пока существо отравлено таким образом, оно получает 5 (1к10) урона ядом в начале каждого своего хода. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.

Прямой солнечный свет или любое количество урона огнём уничтожает участок жёлтой плесени.

Зелёная слизь

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Кислотная зелёная слизь пожирает плоть, органику и металл при контакте. Ярко-зелёная, влажная и липкая, она покрывает стены, полы и потолки пятнами.

Одно пятно зелёной слизи занимает участок размером 5 на 5 футов. Зелёная слизь обладает слепым зрением на 30 футов и падает со стен или потолков, если замечает движение под собой. Вне этого она не способна двигаться. Существо, знающее о присутствии слизи, может избежать её падения на себя, успешно совершив спасбросок Ловкости со Сл. 10.

Существо, которое соприкасается с зелёной слизью, получает 5 (1к10) урона кислотой. Это существо получает урон снова в начале каждого своего хода, пока слизь не будет счищена (требуется действие) или уничтожена. Дереву или металлу зелёная слизь наносит 11 (2к10) урона кислотой каждый раунд, а любой немагический деревянный или металлический предмет, использованный для очищения от этой слизи, уничтожается.

Прямой солнечный свет или любое количество урона холодом, огнём или излучением уничтожают пятно.

Злобная лоза

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Злобные лозы оживлены магией. Они часто цепляются за дверные проёмы, арки, стены и статуи. Пока злобная лоза не начнёт двигаться, её невозможно отличить от обычной неживой лозы.

Каждая злобная лоза имеет 11 КД, 16 хитов и иммунитет к дробящему, колющему и урону психической энергией. Когда существо впервые за ход входит в пространство в пределах 5 футов от лозы или начинает там свой ход, лоза пытается обвить это существо. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 12, иначе она получает состояние схваченный (освобождение со Сл. 12). Пока цель находится в состоянии схваченный, она получает 5 (1к10) урона некротической энергией от шипов лозы, истощающих жизнь, в начале каждого её хода. Лоза может схватить только одно существо одновременно.

Действием влияние персонаж под эффектом заклинания Разговор с растениями или аналогичной магии может попытаться убедить лозу отпустить её жертву, преуспев в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл. 10. Существо, отпущенное лозой таким образом, не будет атаковано этой лозой в течение следующих 24 часов.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать эту угрозу для более высоких уровней, увеличивая некротический урон, Сл. спасброска и Сл. для освобождения, как показано в следующей таблице.

Уровень	Урон	Сл.
5-10	11 (2к10)	14
11-16	22 (4к10)	16
17-20	55 (10к10)	18

Зыбучие пески

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Зыбучие пески глубиной 10 футов покрывает площадь размером 10 на 10 футов. Существо, которое входит в эту область, погружается на 1к4 + 1 фута в зыбучие пески и получает состояние опутанный. В начале каждого своего хода существо погружается ещё на 1к4 фута. Пока существо не полностью погружено в зыбучие пески, оно может действием попытаться выбраться, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл. 10 + количество футов, на которые существо погрузилось.

Существо, полностью погружённое в зыбучие пески, получает полное укрытие, состояние ослеплённый и рискует задохнуться.

Существо может вытащить из ямы с зыбучими песками другое существо в пределах досягаемости, если действием преуспеет в проверке Силы (Атлетика) со Сл. 5 + количество футов, на которые существо погрузилось.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать эту угрозу для более высоких уровней, делая яму глубже и увеличивая количество футов, на которые существо погружается в начале каждого своего хода, как показано в следующей таблице.

Уровень	Глубина	Погружение
5-10	15 футов	1к6 футов
11-16	20 футов	1к8 футов
17-20	30 футов	1к10 футов


Шейла поняла, что зелёная слизь опаснее, чем кажется.
Художник: Diana Cearley
Оригинал

Инферно

Смертельная (уровни 5–10)
или неприятная опасность (уровни 11–16)

Когда неконтролируемый огонь распространяется, он может создать инферно, которое быстро охватывает существ, объекты и растительность.

Инферно состоит как минимум из 4 смежных 10-футовых кубов огня. Каждый из 10-футовых кубов инферно можно потушить 10 галлонами воды. Воздействие сильного ветра в течение 1 минуты заставляет инферно разрастаться, добавляя 1к4 новых 10-футовых кубов к его объёму. Лишённое топлива, инферно выгорает через 1к10 минут.

Инферно повреждает любую растительность или объект, который не носится или не переносится, с которым оно соприкасается, нанося 22 (4к10) урона огнём немедленно и снова в конце каждой минуты. Любое существо, которое входит в инферно впервые за ход или начинает свой ход внутри него, получает 22 (4к10) урона огнём и горит.

Коричневая плесень

Смертельная (уровни 5–10) или
неприятная опасность (уровни 11–16)

Коричневая плесень напоминает пушистый светло-коричневый ковёр. Этот гриб питается теплом, поглощая его из всего вокруг. Один участок коричневой плесени покрывает площадь 10 футов, и температура в пределах 30 футов от неё всегда низкая.

Когда существо впервые за ход входит в пространство в пределах 5 футов от плесени или начинает там свой ход, оно совершает спасбросок Телосложения со Сл. 12, получая 22 (4к10) урона холодом при провале или половину этого урона при успехе.

Коричневая плесень имеет иммунитет к урону огнём. Любой источник огня, находящийся в пределах 5 футов от неё, заставляет плесень мгновенно расшириться по поверхности в сторону огня, создавая новый участок, который покрывает площадь 10 футов. Участок коричневой плесени, подвергшийся воздействию эффекта, наносящего любой урон холодом, уничтожается мгновенно.

Огнегриб

Смертельная опасность (уровни 5–10)

Огнегриб — это маленький, неподвижный гриб, который может расти везде, где грибы встречаются в изобилии. Его светящаяся оранжевая шляпка излучает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет дополнительно на 15 футов.

Огнегриб имеет 10 КД, 6 хитов и иммунитет к урону психической энергией. Когда его хиты достигают 0, гриб взрывается, как если бы было наложено заклинание Огненный шар (Сл. спасброска 15), с центром в его местоположении.

На более высоких уровнях. Взрыв одного огнегриба вызывает взрыв всех других огнегрибов в области действия. Вы можете усилить угрозу для более высоких уровней, добавляя ещё 1 гриб на уровнях 11–16 или 3 дополнительных гриба на уровнях 17–20.

Оползень

Смертельная опасность (уровни 1–4)

Когда происходит оползень, каждое существо на его пути должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 15. При провале существо получает 11 (2к10) дробящего урона, оказывается лежащим ничком и движется вместе с оползнем. При успешном спасброске существо получает лишь половину урона.

Когда оползень останавливается, его пространство становится труднопроходимой местностью, а все существа, лежащие ничком в этом пространстве, оказываются погребёнными под камнями и обломками. Существо, погребённое таким образом, находится в состоянии опутанный и имеет полное укрытие. Действием существо может попытаться выбраться из-под оползня. Если оно успешно проходит проверку Силы (Атлетика) со Сл. 15, оно перестаёт быть опутанным, вместо этого оказывается лежащим ничком на вершине завала. Если проверка проваливается, то существо остаётся погребённым и получает 1 степень истощения.


Если вы попались в паутину, то лучше выбраться до того, как появится паук.
Художник: Robson Michel
Оригинал

Существо, которое не находится в состоянии недееспособный или опутанный, может потратить 1 минуту, чтобы освободить другое существо, погребённое оползнем.

На более высоких уровнях. Вы можете масштабировать эту угрозу для более высоких уровней, увеличивая дробящий урон следующим образом: 22 (4к10) для уровней 5–10, 55 (10к10) для уровней 11–16 и 99 (18к10) для уровней 17–20.

Река Стикс

Неприятная опасность (уровни 11–16)

Река Стикс течёт через Нижние планы. Если попробовать её воду на вкус или коснуться её, то это может разрушить разум и личность существа, а также стереть его воспоминания. Некоторые исчадия имеют иммунитет к эффектам реки.

Если существо не имеет иммунитета к эффектам реки, то при питье из Стикса, входе в реку или начале хода в её водах оно должно совершить спасбросок Интеллекта со Сл. 20. При провале существо получает 19 (3к12) урона психической энергией и не может накладывать заклинания или использовать действие магия в течение 30 дней. Существо под этим эффектом может пить из Стикса и плавать в его водах без дополнительных последствий.

Эффект может быть снят только заклинанием Высшее восстановление, Исцеление или Желание. Если эффект не снят в течение 30 дней, то он становится постоянным и существо теряет все свои воспоминания. В этом случае только заклинание Желание или вмешательство божества может отменить эффект.

Вода, взятая из реки Стикс, теряет свою силу через 24 часа, превращаясь в безвредную, но отвратительную на вкус жидкость. На усмотрение Мастера арканалоты, ночные карги и другие зловещие существа могут знать ритуалы, позволяющие продлить силу воды.

Паутина

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Гигантские пауки плетут толстую, липкую паутину в проходах и на дне ям, чтобы поймать добычу. Эти заполненные паутиной области считаются труднопроходимой местностью.

Существо, которое впервые за ход входит в заполненную паутиной область или начинает свой ход там, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 12. В случае провала оно получает состояние опутанный. Существо, опутанное паутиной, может действием попытаться освободиться, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл. 12.

Каждый куб паутины размером 10 футов имеет 10 КД, 15 хитов, уязвимость к урону огнём и иммунитет к колющему, ядовитому и психическому урону.

Ядовитый газ

Неприятная опасность (уровни 1–4)

Ядовитый газ обычно встречается в замкнутом пространстве, таком как канализация или запечатанная гробница. Газ заполняет столько пространства, сколько может, максимум десять 10-футовых кубов. Прозрачный газ имеет зловонный запах. Газ непрерывно или периодически пополняется из какого-либо естественного или магического источника, однако сильный ветер рассеивает его на 1 минуту.

Любое существо, которое впервые за ход входит в зону ядовитого газа или начинает свой ход там, совершает спасбросок Телосложения со Сл. 12. При провале существо получает 5 (1к10) урона ядом, а при успехе — половину этого урона. Существа в ядовитом газе также совершают спасброски от смерти с помехой.

На более высоких уровнях. Вы можете адаптировать эту опасность для более высоких уровней, увеличивая урон ядом и Сл. спасброска, как указано в следующей таблице.

Уровень	Урон ядом	Сл.
5-10	11 (2к10)	14
11-16	22 (4к10)	16
17-20	55 (10к10)	18

Осадное снаряжение

Осадное снаряжение включает объекты, предназначенные для нападения на замки и другие укреплённые сооружения. Большинство осадных орудий требуют существ для их перемещения, а также для их зарядки, наведения и использования.

Баллиста [Ballista]

Большой объект

КД: 15 **Хиты:** 50

Болт баллисты (требуется зарядка и наведение). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 120/480 футов. *Попадание:* 16 (3к10) колющего урона.

Баллиста — это огромный арбалет, стреляющий тяжёлыми болтами. Зарядка баллисты требует действия использование, и наведение требует ещё одного действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Болт баллисты* (см. выше).

Катапульта для бочонков [Keg Launcher]

Большой объект

КД: 15 **Хиты:** 30

Токсичный бочонок (требуется зарядка и наведение). *Спасбросок Телосложения:* Сл. 15, каждое существо в 20-футовой сфере на расстоянии от 30 до 300 футов от катапульты. *Провал:* 14 (4к6) урона ядом. *Успех:* половина урона.

Надетая на спину деревянная катапульта метает небольшие бочонки с ядовитым газом. Зарядка катапульты требует действия использование, и наведение требует ещё одного действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Токсичный бочонок* (см. выше).



Художник: Kent Davis
Оригинал

Онагр [Mangonel]

Большой объект

КД: 15 **Хиты:** 100

Камень онагра (требуется зарядка и наведение). *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 200/800 футов (не может атаковать цели в пределах 60 футов). *Попадание:* 27 (5к10) дробящего урона.

Мангонель — это катапульта, которая метает тяжёлые снаряды по высокой дуге, что позволяет ей поражать цели за стенами. Зарядка мангонелы требует 2 действия использование, и наведение требует ещё 2 действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Камень онагра* (см. выше).

Молниестрел [Lightning Cannon]

Средний объект

КД: 19 **Хиты:** 30

Шар молнии (требуется наведение). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 300/1200 футов. *Попадание:* 22 (4к10) урон электричеством.

Молниестрел — это небольшой бронзовый механизм, украшенный магическими рунами и установленный на тяжёлой треноге. Он выпускает шары, искрящиеся электричеством. Наведение молниестрела требует действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Шар молнии* (см. выше).

Огнемётная повозка [Flamethrower Coach]

Большой объект

КД: 19 **Хиты:** 100

Огнемёт. *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в линии длиной 60 футов и шириной 5 футов. *Провал:* 14 (4к6) урона огнём и существо начинает гореть. *Успех:* половина урона.

Эта железная повозка, питающаяся магией, оснащена турелью с огнемётом, установленным сверху.

Повозка вмещает до 2 существ среднего размера. Железный люк в днище повозки обеспечивает доступ внутрь. Узкие щели спереди, по бокам и сзади повозки позволяют экипажу смотреть из него. Существо внутри повозки получает укрытие на три четверти от атак и других эффектов, исходящих снаружи.

Повозка рассчитана на двух членов команды: водителя и стрелка. Используя рычаги и педали внутри, водитель может действием использование перемещать и поворачивать повозку, которая имеет скорость 30 футов. Стрелок может использовать действие *Огнемёт* (см. выше), чтобы целиться и стрелять.

Осадная башня [Siege Tower]

Громадный объект

КД: 15 **Хиты:** 200

Осадная башня — это передвижная деревянная конструкция с рамой из балок и деревянными стенами из досок. Большие деревянные колёса или ролики позволяют солдатам или вьючным животным толкать или тянуть башню. Существа среднего или меньшего размера могут использовать осадную башню, чтобы подняться на стены высотой до 40 футов. Существо внутри башни имеет полное укрытие от атак и других эффектов, которые исходят извне.

Подвешенный котёл [Suspended Cauldron]

Большой объект

КД: 19 **Хиты:** 20

Разлив (требуется полный котёл). *Спасбросок Ловкости:* Сл. 15, каждое существо в квадрате 10 на 10 футов прямо под котлом. *Провал:* 10 (3к6) урона огнём. *Успех:* половина урона.

Железный котёл подвешен так, чтобы его можно было легко опрокинуть, вылив содержимое. После опустошения котёл необходимо заново наполнить, прежде чем его можно будет использовать снова. Наполнение котла требует выполнить 3 действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Разлив* (см. выше).

Котлы обычно наполняются кипящим маслом, но могут быть наполнены другими веществами, такими как кислота или Зелёная слизь (см. раздел Опасности в этой главе), с разными эффектами.



Пушка [Cannon]

Большой объект

КД: 19 **Хиты:** 75

Ядро пушки (требуется зарядка и наведение). *Дальнобойная атака:* +6, дистанция 600/2400 футов. *Попадание:* 44 (8к10) дробящего урона.

Пушка использует порох или магическую энергию для разгона тяжелых железных ядер до разрушительных скоростей. Обычно пушка закреплена на деревянной раме с колёсами. Зарядка пушки требует действия использование, и наведение требует ещё одного действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Ядро пушки* (см. выше).

Осадный таран [Ram]

Большой объект

КД: 15 **Хиты:** 100

Удар тараном (требуется установка). *Рукопашная атака:* +8, досягаемость 5 футов. *Попадание:* 16 (3к10) дробящего урона.

Таран представляет собой передвижную конструкцию, оснащённую тяжёлым бревном, подвешенным на цепях между двумя балками крыши. Конец бревна обит железом и используется для проламывания дверей и баррикад. Установка тарана требует выполнить 3 действия использование. Затем член экипажа может совершить действие *Удар тараном* (см. выше).

Крыша конструкции обеспечивает экипажу полное укрытие сверху от атак и других эффектов.

Требушет [Trebuchet]

Огромный объект

КД: 15 **Хиты:** 150

Камень требушета (требуется зарядка и наведение). *Дальнобойная атака:* +5, дистанция 300/1200 футов (не может поражать цели в пределах 60 футов от себя). *Попадание:* 44 (8к10) дробящий урон.

Требушет — это катапульта, которая метает тяжёлые снаряды по высокой дуге, что позволяет ей поражать цели за стенами. Зарядка требушета требует 2 действия использование, и наведение требует ещё 2 действия использование. Затем боец расчёта может совершить действие *Камень требушета* (см. выше).



Художник: Tom Babbey
Оригинал

Художник: Craig Spearing
Оригинал

Персонажи мастера

Персонажи мастера (ПМ) — это вспомогательные персонажи, которыми управляете вы, Мастер. Например, местный трактирщик, мудрец в башне на окраине города или рыцарь смерти, который хочет уничтожить королевство.

Бестиарий содержит статблоки, которые можно использовать для представления ПМ в вашей игре. Вы можете добавить детали, чтобы сделать их уникальными и запоминающимися. Например, вашим игрокам будет легко запомнить прямолинейного кузнеца с татуировкой чёрной розы на правом плече или плохо одетого музыканта со сломанным носом. В большинстве случаев ПМ в вашей игре не нуждаются в большей сложности.

Детализация ПМ

Продумайте ПМ, которые играют важные роли в ваших приключениях. Вы можете использовать лист персонажа Мастера для записи информации по этим 6 элементам:

Имя

Вам понадобится имя для любого ПМ, который играет важную роль в вашей кампании. Вы можете выбрать имя и фамилию из любых приложенных ниже таблиц и даже использовать комбинации из разных таблиц. Если хотите, бросьте 1к6, чтобы определить, из какой таблицы выбрать имя, а затем бросьте 1к12, чтобы получить конкретное имя. Вы также можете изменять или комбинировать имена, брать их из книги имен или вдохновляться фильмами и книгами.

Статблок

Выберите статблок из Бестиария, чтобы представить игровые характеристики ПМа. Это не требуется, если вы не ожидаете участие ПМа в бою или использование каких-либо особых умений (например, накладывать заклинания). Вы можете настроить статблок, используя рекомендации из раздела Создание существа в этой главе, чтобы лучше отразить задуманный вами образ ПМ.

Мировоззрение

Выберите мировоззрение ПМа, которое поможет вам обозначить особенности его поведения и характера. Дополнительную информацию можно найти в Книге игрока и разделе Мировоззрение в этой главе.

Личность

Используя мировоззрение и характеристики ПМа в качестве отправной точки, воспользуйтесь руководством из Книги игрока, чтобы подобрать несколько слов, описывающих личность ПМа. Вы можете выбрать или случайным образом определить одну черту личности, связанную с каждым элементом мировоззрения ПМа или с его самой высокой и самой низкой характеристикой, и объединить их, чтобы вдохновиться на создание персонажа.

Например, если приключенцы неожиданно вступили в спор с законным нейтральным охранником, вы можете создать охранника, который отзывчив, но лаконичен: он рад помочь приключенцам, но говорит кратко, стараясь закончить разговор как можно быстрее. Или, рассматривая статблок беса из Книге игрока и отмечая его высшую характеристику (Ловкость) и низшую (Сила), вы можете решить, что этот маленький дьявол суетливый и уклончивый, постоянно находится в движении и говорит намёками, чтобы добраться до сути.

1. Обычные имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Эдрик	Брайтсан
2	Альвин	Дандрагон
3	Аврора	Фростбирд
4	Эльдет	Гаррик
5	Элдон	Гудбаррел
6	Фаррис	Грейкастл
7	Катра	Айронфист
8	Келлен	Джейрин
9	Лили	Мэрривезер
10	Нисса	Редторн
11	Ксинли	Стромривер
12	Зорра	Врен

2. Гортанные имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Абзуг	Бурщка
2	Баджок	Груутоқ
3	Бхараш	Хрондл
4	Гровис	Джарззок
5	Грууна	Кралтус
6	Хокран	Шамог
7	Мардред	Скрангвал
8	Рогар	Ангарт
9	Скулдарк	Уутхракт
10	Тхокк	Вракир
11	Урзул	Юлдра
12	Варка	Зулракс

3. Лирические имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Эраннис	Арваннис
2	Дамайя	Бронэвил
3	Дарсис	Даардендриан
4	Двеомер	Драхендандлион
5	Эвабет	Эндрисс
6	Джессейл	Милиам
7	Килит	Мишанн
8	Нитерия	Сильверфонд
9	Орианна	Сноументл
10	Сорцул	Саммербриз
11	Умарион	Тандерфут
12	Велисса	Зашир

4. Односложные имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Чен	Денч
2	Крил	Дрог
3	Дэйн	Даск
4	Дорн	Холг
5	Флинт	Хорн
6	Глим	Имш
7	Хенк	Джаск
8	Краск	Кет
9	Нокс	Ку
10	Никс	Канг
11	Ракх	Мотт
12	Шан	Квал

5. Зловещие имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Арахна	Думвиспер
2	Аксисс	Дредфилд
3	Каррион	Галлоус
4	Гриннус	Хеллстрайк
5	Мелкхис	Киллравен
6	Мортос	Найтблейд
7	Надир	Нориксиус
8	Скандал	Шэдоуфанг
9	Скелендар	Валтар
10	Талтус	Винтерспелл
11	Валкора	Ксандрос
12	Вександер	Заркинзорн

6. Причудливые имена

1к12	Имя	Фамилия
1	Крикет	Борогров
2	Дэйзи	Голджой
3	Даймбл	Ходдипик
4	Элливик	Хаддл
5	Эрки	Джолливинд
6	Фиддлстикс	Ваншо
7	Фонкин	Скрамблвайс
8	Джолли	Саннихилл
9	Мимси	Таллграсс
10	Пампкин	Тимберс
11	Кваррел	Андербогх
12	Сиблвик	Вимбл

Лист персонажа Мастера

Имя ПМа: ____________________

Статблок: ____________________ Стр.: ________

Изменения статблока

Мировоззрение

Личность

Внешний вид

Секрет



Craig Spearing, Joy Ang

Интерактивная версия



Персонажи мастера бывают разных форм и размеров.
Художник: Filip Burburan
Оригинал

Внешность

Кратко опишите самые характерные черты внешности ПМа. Начните с основ — цвет кожи, волос и глаз, а также вид ПМа. Таблица «Внешность ПМа» также может помочь вам определить 1 или 2 черты, которые выделяют этого персонажа.

Внешность ПМа

1к12	Признак
1	Особые украшения
2	Яркая, причудная, официальная или рваная одежда.
3	Использует что-то необычное для перемещения (инвалидное кресло, корсет или трость).
4	Выраженный шрам.
5	Необычный цвет глаз (или гетерохромия).
6	Татуировка или пирсинг.
7	Родимое пятно.
8	Необычный цвет волос.
9	Лысина или заплетённая борода/волосы.
10	Отличительный нос (большой, картошкой, угловатый, маленький)
11	Отличительная осанка (сутулая или жёсткая)
12	Исключительно красивый или уродливый

Секрет

Опишите секрет, который ПМ пытается скрыть или защитить. Таблица «Секреты ПМа» даёт несколько идей.

Секреты ПМа

1к10	Секрет
1	ПМ замаскирован, скрывая свою личность и некоторые черты своей внешности.
2	ПМ в данный момент планирует, совершает или скрывает преступление.
3	ПМ (или его семье) угрожают, если ПМ не сделает что-то конкретное.
4	ПМ находится под магическим принуждением (возможно, под заклинанием Обет или каким-то проклятьем), поэтому ведёт себя определённым образом.
5	ПМ серьёзно болен или испытывает ужасную боль.
6	ПМ чувствует себя ответственным за чью-то смерть или неудачу.
7	ПМ находится на грани финансового краха.
8	ПМ отчаянно одинок или безответно влюблён.
9	У ПМа сильные амбиции.
10	ПМ глубоко недоволен или несчастен.

Повторяющиеся персонажи Мастера

ПМ, которые снова и снова появляются в ходе кампании, создают ощущение, что мир игры живой и дышит. Будь то союзники, покровители, друзья или злодеи, такие ПМы могут усиливать вовлечённость игроков в мир игры.

Вы можете использовать различные статблоки из Бестиария, возможно, с некоторыми изменениями, чтобы отражать развитие одного и того же ПМа на протяжении кампании. Например, персонажи в своём самом первом приключении могут столкнуться со злодеем, использующим статблок ученик мага. Этот злодей может сбежать и вернуться спустя множество приключений, уже как маг. Позже тот же злодей может вновь появиться, но уже в роли архимага. Конечно, важный момент здесь — это сделать так, чтобы злодей пережил одно приключение и смог появиться в следующем. Или же придумать правдоподобный способ его возвращения после смерти. В конце концов, смерть редко является окончательной для приключенцев, так что она не обязана быть таковой и для их врагов.

Персонажи Мастера, как члены группы

ПМ могут присоединиться к группе приключенцев, потому что они хотят получить часть добычи и готовы принять равную долю риска, или они могут следовать за приключенцами из-за лояльности, благодарности или любви. Вы можете делегировать решения о действиях ПМа одному из игроков (особенно в бою), но вы можете поменять решения игрока, чтобы отразить мотивы ПМа.

Когда вы выбираете статблок из Бестиария для ПМа в группу, убедитесь, что ПМ не затмевает персонажей игроков. Используйте статблок, чей показатель опасности не выше половины уровня персонажей. Эти ПМы не накапливают опыт и не становятся сильнее.

Вот несколько архетипов ПМ, которые хорошо подходят в качестве второстепенных персонажей в группе приключенцев:

Комический персонаж. Забавный ПМ помогает поднять настроение приключения или игровой сессии, возможно, время от времени проявляя неуклюжесть или выдавая каламбуры.

Ворчун. Ворчливый ПМ обычно жалуется на ужасные решения персонажей и плохое планирование, что часто выглядит забавно. Иногда вы можете использовать этого ПМ, чтобы предложить более верные варианты действий или поделиться идеями.

Послушный помощник. Послушный ПМ носит снаряжение, ухаживает за лошадьми и занимается другой рутиной группы. Такой ПМ может быть полностью предан своему долгу или может использовать эту незначительную роль для достижения своих целей.

Тихий целитель. При отсутствии собственного целителя персонажи могут обожать такого ПМ, чья личность менее важна, чем его преданность партии и способность накладывать заклинания Лечение ран или Низшее воскрешение в нужный момент.

Ходячая энциклопедия. ПМ с глубокими знаниями в определённой области может быть полезным источником информации. Однако не стоит рассчитывать на его компетентность во время принятия решений или в бою.

Воин-затворник. ПМ боец хорошо умеет оставаться в тени, редко общается или проявляет инициативу, если к нему не обращаются, и всячески избегает быть в центре внимания. Его основная цель — стать ещё одной мишенью для монстров.

Даже полезные ПМ могут замедлять игру или надоедать. Рассмотрите возможность, чтобы ПМ партии оставались с персонажами не дольше нескольких игровых сессий или одного приключения, после чего покидали их. Иногда ПМ могут выиграть от временного отсутствия в компании персонажей.

Лояльность

Лояльность — это необязательное правило, которое вы можете использовать для определения того, как далеко ПМ партии готов зайти, чтобы защитить или помочь персонажам (даже тем, кого ПМ не особо любит). ПМ, которого оскорбляют или игнорируют, скорее всего, покинет или предаст партию, тогда как ПМ, обязанный жизнью персонажам или разделяющий их цели, может сражаться за них до смерти. Вы можете просто определить уровень лояльности ПМ, либо отслеживать очки лояльности, используя следующие правила.

Очки лояльности. Лояльность ПМ измеряется на числовой шкале от 0 до 20. Максимальная величина лояльности ПМ равна наибольшему значению Харизмы среди всех приключенцев в партии, а начальные очки лояльности составляет половину этого числа. Если наибольшее значение Харизмы меняется (например, из-за смерти персонажа или его ухода из группы), соответственно измените очки лояльности ПМ.

Отслеживание лояльности. Мастер отслеживает очки лояльности ПМ в тайне, чтобы игроки не знали наверняка, верен ли член партии или нет.

Очки лояльности ПМ увеличиваются на 1к4, если другие члены партии помогают ПМ достичь личной цели. Аналогично, очки лояльности ПМ увеличиваются на 1к4, если к ПМ относятся особенно хорошо (например, дарят магическое оружие) или его спасает другой член партии. Очки лояльности ПМ никогда не могут превысить свой максимум.

Когда другие члены партии ведут себя противоположно мировоззрению или личности ПМ, очки лояльности уменьшаются на 1к4. Уменьшите очки лояльности ПМ на 2к4, если ПМ подвергается насилию, обману или опасности со стороны других членов партии исключительно ради их эгоистичных целей. Очки лояльности не могут опуститься ниже 0.

Значение лояльности. ПМ с очками лояльности 10 или выше готов рисковать всем, чтобы помочь другим членам партии. ПМ с очками лояльности от 1 до 10 сохраняет хрупкую верность партии. ПМ, чья лояльность падает до 0, больше не действует в интересах партии. Такой ПМ либо покидает партию (атакуя персонажей, которые пытаются помешать), либо тайно работает над разрушением группы.

Лояльность экипажа и мятеж. Если персонажи владеют или управляют парусным кораблём или похожим судном, то можно использовать эти правила для отслеживания лояльности отдельных членов экипажа или команды корабля в целом. Если очки лояльности хотя бы половины экипажа падают до 0 во время плавания, то экипаж становится враждебным и организует мятеж. Если корабль находится на стоянке, то нелояльные члены экипажа покидают судно и больше не возвращаются.

Не переусердствуйте

Создание персонажей мастера может быть увлекательно. Тем не менее, используйте своё время с умом. Не пишите 3 страницы предыстории для ПМа, чьё взаимодействие с приключенцами закончится через 3 минуты. Советы в этом разделе призваны помочь вам быстро создать интересного персонажа, предоставляя при этом достаточно подробностей.



Перед тем как стать частью группы, ПМ Нико присоединилась к Шейле, Диане, Эрику и Престо в качестве целителя.
Художник: Helder ALMEIDA
Оригинал

Погони

Правила передвижения в бою не всегда подходят для всех ситуаций. В частности, они могут сделать потенциально захватывающую погоню скучной и предсказуемой. Более быстрые существа всегда догоняют более медленных, в то время как существа с одинаковой скоростью никогда не смогут сократить расстояние друг между другом. Используйте следующие правила, чтобы добавить случайные элементы, делающие погони более увлекательными.

Заранее изучите умения персонажей в вашей группе, прежде чем сделать погоню важной частью приключения. Персонаж с высокой скоростью или подходящим заклинанием (таким как Переносящая дверь, Полёт или Удержание чудовища) может часто завершить погоню ещё до её начала.

Начало погони

Для погони требуется как минимум один убегающий и как минимум один преследователь. Все участники, которые ещё не находятся в порядке инициативы, должны бросить инициативу, как только начинается погоня. Как и в бою, каждый участник погони может совершить одно действие и переместиться в свой ход.

Когда погоня начинается, определите начальную дистанцию между убегающими и преследователями. Отслеживайте расстояние между ними и назначьте преследователя, ближайшего к убегающему, лидером. Лидер преследователей может меняться от раунда к раунду.

Проведение погони

Участники погони крайне мотивированы использовать действие рывок каждый раунд. Преследующие, которые останавливаются, чтобы накладывать заклинания или совершать атаки, рискуют потерять свою цель, а убегающий, который не использует действие рывок, скорее всего, будет пойман.

Рывок

Участник погони может использовать действие рывок количество раз, равное 3 + его модификатор Телосложения (минимум 1 раз). Каждый дополнительный рывок, совершаемый во время погони, требует, чтобы существо преуспело в спасброске Телосложения со Сл. 10 в конце своего хода, иначе оно получает 1 степень истощения. Участник покидает погоню, если его скорость становится равной 0.

Заклинания и атаки

Участники могут совершать атаки и накладывать заклинания на других существ в пределах дистанции.

Участники погони обычно не могут совершать провоцированные атаки друг против друга, поскольку предполагается, что все они движутся в одном направлении одновременно. Однако участники погони всё же могут стать целями провоцированных атак от существ, не участвующих в погоне. Например, приключенцы, преследующие вора, при перемещении мимо банды хулиганов, могут вызвать провоцированные атаки от этих хулиганов.

Завершение погони

Погоня заканчивается, когда одна из сторон прекращает движение, когда каждый убегающий скрывается или когда преследователи оказываются достаточно близко к своей цели, чтобы поймать её.

Если ни одна из сторон не сдаётся, то убегающий совершает проверку Ловкости (Скрытность) на инициативе 0 в каждом раунде, после того как все участники погони завершили свои ходы. Если убегающий никогда не покидает поле зрения лидера преследования, то проверка автоматически проваливается. В противном случае, результат проверки сравнивается с пассивной Внимательностью (ПВ) преследователей. Если убегающих несколько, то они совершают проверку отдельно, так что возможно, что один из убегающих скроется, а другие продолжат участвовать в погоне.

Убегающий может получить преимущество или помеху на свою проверку в зависимости от обстоятельств, как показано в таблице «Факторы побега».

Факторы побега

Фактор	Проверка с...
Много всякого, за чем можно прятаться	Преимуществом
Очень многолюдный район	Преимуществом
Мало всякого, за чем можно прятаться	Помехой
Немноголюдный район	Помехой

На ваше усмотрение, другие факторы могут способствовать или препятствовать возможностям убегающего. Например, убегающий, на которого наложено заклинание Огонь фей, может получить помеху на проверки побега, так как его гораздо легче заметить.

Если результат проверки убегающего превышает самый высокий показатель ПВ преследователей, то убегающему удаётся скрыться. В противном случае преследование продолжается ещё 1 раунд. Побег не обязательно означает, что убегающий опередил преследователей. Например, в городе это может означать, что убегающий нырнул в толпу или скрылся за углом, не оставив следов.

Создание своих таблиц осложнений

Необычное окружение может вдохновить на создание уникальных таблиц осложнений погони. Например, преследование в канализациях Вольного города Серый ястреб или в заполненных паутиной аллеях Мензоберранзана (подземного города, кишащего пауками и поклонниками Лолс) может вдохновить вас на создание собственных таблиц.

Разделение

Существа, за которыми ведётся погоня, могут разделиться на меньшие группы. Эта тактика вынуждает преследователей либо разделить свои силы, либо позволить некоторым убегающим скрыться. Если погоня разделяется на несколько меньших погонь, проводите каждую из них отдельно. Вы можете сохранить всех существ в порядке инициативы, но отслеживать дистанции для каждой группы отдельно.

Смена ролей

Во время погони возможно, что преследователи станут убегающими. Например, персонажи, преследующие вора через рынок, могут привлечь нежелательное внимание других членов гильдии воров. Пока они преследуют убегающего вора, им также приходится уклоняться от преследующих их воров. Бросьте инициативу для вновь прибывших и ведите обе погони одновременно. Или же убегающий вор может встретиться со своими сообщниками. Тогда численно уступающие персонажи могут начать убегать, а воры станут преследователями.

Создание карты погони

Когда вы планируете погоню, нарисуйте схематическую карту, на которой будет отображён маршрут. Добавьте препятствия и осложнения в определённых точках, особенно такие, которые требуют от персонажей выполнения проверок характеристик или спасбросков, чтобы избежать замедления или остановки. Либо используйте случайные таблицы осложнений из раздела «Осложнения погони», чтобы выбрать препятствия, возникающие в определённых местах.

Осложнения могут быть как барьерами для продвижения, так и возможностями для хаоса. Например, если персонажей преследуют багбиры в лесу, то они могут заметить гнездо ос, замедлиться, чтобы атаковать его или бросить в него камни, тем самым разозлив ос и создав препятствие для своих преследователей.

Карта погони может быть линейной или иметь множество разветвлений, в зависимости от характера погони. Например, погоня на шахтных вагонетках может практически не иметь разветвлений, в то время как погоня по канализации может включать несколько.

Неожиданные осложнения в погоне

Неожиданные осложнения делают погоню более захватывающей. Сопутствующие таблицы осложнений для погони в городе и в дикой местности предлагают несколько примеров. Каждый участник погони бросает 1к12 в конце своего хода. Обратитесь к соответствующей таблице, чтобы определить, возникло ли осложнение. Если осложнение появляется, то оно затрагивает следующего участника погони в порядке инициативы, а не того, кто бросил кость.

Персонажи могут создавать собственные осложнения, чтобы сбить преследователей или замедлить свою цель (например, наложив заклинание Паутина в узком переулке). Определяйте результат таких действий по своему усмотрению.



Безумная попытка украсть любимую золотую рыбку Занатара по имени Силгар приводит к жаркой погоне.
Художник: Eric Belisle
Оригинал



Захватывающая погоня близится к завершению. Художник: Simon Dominic Оригинал

Осложнение погони в городе

1к12	Осложнение
1	Повозка или другое большое препятствие загораживает путь. Совершите спасбросок Ловкости со Сл. 10, чтобы преодолеть препятствие. При провале это препятствие считается 10 футами труднопроходимой местности для вас.
2	Толпа перекрывает дорогу. Совершите спасбросок Силы, Ловкости или Харизмы (на ваш выбор) со Сл. 10, чтобы пройти сквозь толпу. При провале толпа считается 10 футами труднопроходимой местности для вас.
3	Лабиринт из бочек, ящиков или других подобных препятствий преграждает путь. Совершите спасбросок Ловкости или Интеллекта (на ваш выбор) со Сл. 10, чтобы пройти через лабиринт. При провале лабиринт считается 10 футами труднопроходимой местности для вас.
4	Дорога скользкая из-за дождя, пролитого масла или другой жидкости. Совершите спасбросок Ловкости со Сл. 10. При провале вы получаете состояние лежащий ничком.
5	Вы ворвались в драку. Совершите спасбросок Силы, Ловкости или Харизмы (на ваш выбор) со Сл. 15, чтобы пройти мимо дерущихся без препятствий. При провале вы получаете 2к4 дробящего урона, а дерущиеся считаются 10 футами труднопроходимой местности для вас.
6	Вам необходимо резко свернуть, чтобы избежать столкновения с чем-то непреодолимым. Совершите спасбросок Ловкости со Сл. 10, чтобы успешно повернуть. При провале вы сталкиваетесь с чем-то твёрдым и получаете 1к4 дробящего урона
7-12	Нет осложнения.

Осложнение погони в дикой местности

1к12	Осложнение
1	Вы проходите через рой насекомых (см. Бестиарий, Мастер выбирает вид насекомых, который наиболее уместен). Рой использует одно из своих действий, нацеливаясь на вас.
2	Ручей или овраг блокирует ваш путь. Совершите спасбросок Силы или Ловкости со Сл. 10 (на ваш выбор), чтобы преодолеть препятствие. При провале спасброска препятствие считается 10 футами труднопроходимой местности для вас.
3	Совершите спасбросок Телосложения со Сл. 10. При провале, попадающий на вас песок, грязь, пепел, снег или пыльца вызывают у вас состояние ослеплённый до конца вашего хода. Пока вы ослеплены таким образом, ваша скорость уменьшается вдвое.
4	Внезапный обрыв застает вас врасплох. Совершите спасбросок Ловкости со Сл. 10, чтобы преодолеть препятствие. При провале вы падаете с высоты 10 футов.
5	Ваш путь проходит около участка с бритвенной лозой (см. Опасности в этой главе). Совершите спасбросок Ловкости со Сл. 15 или потратьте 10 футов движения (на ваш выбор), чтобы избежать лозы. При провале вы получаете 1к10 рубящего урона.
6	Существо, обитающее в этой местности, замечает вас. Мастер выбирает существо, подходящее для этой местности. Совершите спасбросок Мудрости или Харизмы со Сл. 10 (на ваш выбор). При провале существо вступает в погоню против вас.
7-12	Нет осложнения.


Подземелье, построенное великанами, предлагает невероятные приключения.
Художник: Titus Lunter
Оригинал

Подземелья

Некоторые подземелья представляют собой старые крепости, заброшенные их создателями. Другие — это естественные пещеры или логова, вырытые монстрами. Подземелья привлекают культы, группы монстров и скрытных существ. Благодаря своему разнообразному происхождению и назначению подземелья обладают множеством уникальных особенностей. Например, подземелье, служащее опорным пунктом для солдат-хобгоблинов, будет иметь другую атмосферу и характеристики, чем древний храм, населённый юань-ти.

Вы можете использовать таблицу «Особенности подземелий», чтобы добавить уникальный характер создаваемому вами подземелью или подземелью из готового приключения. Особенности в таблице отражают характеристики создателя подземелья, его предполагаемую цель, местоположение или какое-либо (часто катастрофическое) событие в его истории. Вы можете использовать одну особенность или сочетать несколько, бросить кость или выбрать результат, который вдохновит вас.

Создание карты подземелья

Подземелье может варьироваться по размеру — от нескольких комнат до огромного комплекса помещений и проходов, простирающихся на сотни футов. Цель приключенцев обычно находится как можно дальше от входа в подземелье, заставляя персонажей углубляться под землю или продвигаться вглубь комплекса.

Подземелье, как правило, отображается на сетке, похожей на миллиметровую бумагу, где каждая клетка представляет область размером 5 футов на 5 футов. Приложение Б содержит несколько примеров. Если вы используете миниатюры на сетке, то этот масштаб позволяет легко перенести вашу карту на боевую сетку.

Принципы создания карт

При создании карты используйте эти принципы:

Асимметрия. Асимметричные комнаты и планировка подземелий делают их интересными и непредсказуемыми.

Трёхмерное расположение. Лестницы, пандусы, подъёмники, платформы, выступы, балконы, ямы и другие изменения высоты добавляют разнообразия в подземелье и делают сражения в таких зонах более сложными.

Множество путей. Добавьте несколько входов и выходов — как для всего подземелья, так и для отдельных комнат. Предлагая персонажам несколько путей, вы предоставляете игрокам возможность принимать значимые решения.

Износ. Если вы хотите отразить износ, вызванный временем или природными явлениями, разрушенные проходы могут стать обычным явлением, отделяя ранее связанные части подземелья. Прошедшие землетрясения могли разделить комнаты и коридоры, создавая интересные препятствия.

Природные элементы. Многие подземелья включают природные элементы. Например, подземный ручей может проходить через укреплённый оплот, изменяя формы и размеры комнат, требуя таких элементов, как мосты и водоотводы.

Секреты. Добавьте секретные двери и комнаты, чтобы вознаграждать игроков, которые тратят время на их поиск. Для каждой двери и комнаты продумайте их изначальное назначение: были ли секретные двери частью обороны от захватчиков или обитатели подземелья используют их для хранения своих секретов? Тайны могут помочь вам развить сюжет подземелья.

Особенности подземелий

1к100	Особенность
01-02	Заброшено после того, как внутренние распри уничтожили его население.
03-04	Заброшено, потому что место было проклято богом или другой могущественной сущностью.
05-06	Заброшено его первоначальными создателями, когда болезнь распространилась по подземелью.
07-09	Удивительно хорошо сохранившийся древний город внутри купола, заключенный в вулканическом пепле, затопленный под водой или погребённый в песках пустыни.
10-12	Построено в качестве крепости, охраняющей горный перевал.
13-15	Построено в виде лабиринта либо для защиты сокровищ от злоумышленников, либо в качестве ловушки, в которой на заключённых охотились монстры.
16-18	Построено в качестве крепости, но заброшено после того, как пало под натиском захватчиков.
19-21	Построено в качестве хранилища сокровищ для защиты мощных магических предметов и большого богатства.
22-23	Построено на облаке.
24-26	Построено под городом в катакомбах или канализации.
27-29	Построено под или на вершине платообразной горы или нескольких соединённых таких гор.
30-32	Построено религиозной группой как храм и связано с энергией других планов.
33-35	Построено дварфами, украшено огромными лицами дварфов и изуродовано нынешними обитателями.
36-38	Построено в вулкане.
39-40	Построено в ветвях дерева или между ними.
41-43	Построено как место для планарного портала, но заброшено, когда существа или энергия с другой стороны портала просочились в подземелье.
44-46	Высечено в метеорите (до или после того, как он упал на землю).
47-49	Высечено в отвесной скале.
50-52	Пещеры, высеченные лучом расщепления бехолдера, с неестественно гладкими стенами и вертикальными шахтами, соединяющими разные уровни.
53-55	Содержит что-то, что привело к падению его создателей или обитателей.
56-58	Нора, вырытая чудовищем, которое всё ещё может жить внутри.
59-61	Вход скрыт за водопадом.
62-64	Плавает по морю.
65-66	Предназначено в качестве смертельной ловушки для устранения любого существа, которое войдёт, возможно, для охраны сокровища или сбора душ для обряда некроманта.
67-69	Предназначено в качестве гробницы.
70-72	Долгое время известно как место великого чуда или другого благоприятного события.
73-75	Создано земноводными существами (такими как куо-тоа или аболеты), использующими воду для защиты основных внутренних пространств от дышащих воздухом незваных гостей.
76-78	Создано сильным заклинателем (возможно, личём) в качестве места для магических исследований и экспериментов.
79-81	Создано великанами с огромными масштабами.
82-84	Естественные пещеры с рядами поразительно красивых скальных и кристаллических образований.
85-87	На острове в подземном море.
88-90	На спине громадного существа.
81-93	Первоначально построено шахтой, но оказалось заброшено, когда соединилось с опасными туннелями Подземья.
94-96	Спрятано в демиплане или в карманном измерении.
97-98	Было постепенно заброшено, поскольку его создатели вымерли или мигрировали.
99-00	Трансформировано многочисленными событиями или катастрофами в течение столетий.

Проектирование комнат подземелья

Помните о следующих вещах при проектировании комнаты подземелья:

Опоры для потолка. Подземные помещения склонны к обрушению, поэтому многие комнаты, особенно большие, имеют сводчатые потолки или колонны, поддерживающие вес камня над головой.

Украшения. Большинство разумных существ украшают свои логова. Статуи, барельефы, фрески и мозаики часто украшают комнаты подземелий. Не менее распространены нацарапанные сообщения, отметки и карты, оставленные другими, кто проходил через эту область. Некоторые из этих отметок — просто граффити, а другие могут быть полезны для приключенцев, которые тщательно их изучают.

Выходы. Существа, которые не могут открывать двери, не могут устроить логово в запертой комнате без какой-либо внешней помощи. Сильные существа, не обладающие способностью открывать двери, при необходимости ломают их. Роющие существа могут вырыть свои собственные выходы.

Обычные комнаты подземелий делятся на общие категории, описанные ниже.

Крипты

Хотя крипта иногда напоминает хранилище, она также может быть серией отдельных комнат, каждая со своим саркофагом, или длинным залом с нишами по обеим сторонам для размещения гробов или тел.

Строители крипт, которые опасаются восстания нежити из могилы, запирают и устанавливают ловушки с внешней стороны крипты, делая её лёгкой для входа, но сложной для выхода. Другие строители, переживающие из-за грабителей, делают крипты сложными для проникновения. Некоторые строители делают трудными и вход, и выход, чтобы обеспечить дополнительную безопасность.

Посты охраны

Разумные и социальные обитатели подземелья обычно охраняют входы в свои общие пространства. Пост охраны может быть просто комнатой со столом, где скучающие стражники играют в кости, или же парой железных големов с поддержкой заклинателями, скрытыми на балконах сверху.

При проектировании поста охраны определите, сколько охранников находятся на дежурстве, запишите их показатели пассивной Внимательности (ПВ) и решите, что они будут делать, если заметят нарушителей (см. раздел Поведение монстров в главе 4). Некоторые бросятся в бой, не задумываясь, другие будут вести переговоры, поднимать тревогу или бежать за подмогой.

Жилые помещения

Большинство существ имеют логово, где они могут отдыхать, есть и хранить свои сокровища. Жилые помещения обычно включают кровати (если существа спят), личные вещи (ценные или простые) и какую-либо зону для приготовления пищи (хорошо оборудованную кухню, костёр или кусок разлагающегося мяса).

Природные подземные области

Созданные подземелья часто пересекаются с природными пещерами, гротами и проходами, которые являются домом для подземных существ, причудливых скальных образований, водоёмов, плесени, грибов и биолюминесцентного мха.

Святилища

Любое разумное существо может иметь место поклонения. В зависимости от ресурсов и благочестия существа такое святилище может быть скромным или обширным. Приключенцы, вероятно, столкнутся здесь со жрецами, культистами и подобными существами, а раненые монстры могут убегать в святилище для лечения.

Хранилища

Хранилище содержит сокровища и обычно перекрыты запертыми или скрытыми дверями. Многие хранилища дополнительно защищены магией, существами, которые могут обходиться без еды и воды, и ловушками (см. раздел Ловушки в этой главе).

Рабочие зоны

Разумные существа часто имеют лаборатории, мастерские, библиотеки и кузницы. Как правило, такие зоны содержат ценное оборудование, поэтому двери в них часто запираются, а иногда даже защищены заклинаниями (например, Охранные руны) и подобными эффектами.

Упадок подземелья

Таблица «Состояния руин» может помочь определить общее состояние области подземелья.

Состояния руин

1к6	Особенность
1	**Древнее.** Руины ветхие и имеется риск обрушения. Любые удары или повреждения конструкции, в том числе от заклинаний и других эффектов, имеют шанс 50% вызвать обрушение.
2	**Разрушенное.** Области в секции подземелья завалены щебнем и имеют шанс 50% стать труднопроходимой местностью. В нём много укрытий.
3	**Запущенное.** Подземье наполнено одной опасностью (см. Опасности в этой главе). Например, коричневая плесень, зелёная слизь или жёлтая плесень.
4	**Заброшенное.** Большая часть подземелья заброшена. Проверки Ловкости (Скрытности) совершаются с помехой, потому что любые звуки выделяются как необычные.
5	**Безопасное.** Проверки характеристик для взлома дверей, открытия замков или выполнения подобных действий получают помеху.
6	**Процветающее**. Подземелье густонаселено. Любые громкие звуки привлекают внимание находящихся поблизости существ.



Художник: Brian Valeza
Оригинал



Жизнь в городе полна фантастических сюрпризов!
Художник: Sam Keiser
Оригинал

Поселения

Ваш игровой мир, вероятно, будет включать поселения, которые персонажи могут посещать. Персонажи могут даже выбрать одно из этих поселений в качестве базы, рядом с которой или в которой они смогут строить свои бастионы, когда достигнут достаточно высокого уровня (см. главу 8).

Таблица «Поселения по размеру» предоставляет диапазоны численности населения для деревень, посёлков и городов, а также в столбце «Цена предмета» указывает цену самого дорогого предмета, который, скорее всего, можно приобрести в этом поселении. Эти числа можно изменить в зависимости от особых обстоятельств. Например, зелье лечения (стоимостью 50 зм) — слишком дорогой предмет для покупки в большинстве деревень, но деревня, в которой случайно есть алхимик, травник или зельевар, может иметь 1 или несколько таких зелий в продаже.

Нужна ли карта поселения?

Поселение не всегда требует карты. Обычно достаточно описать поселение игрокам словами. Однако, если важно, чтобы игроки знали, где находятся определённые здания или другие места в поселении, то карта может быть полезной.

Пример карты поселения можно найти в Приложении Б: карта деревни-перекрёстка.

Поселения по размеру

Поселение	Население	Цена предмета
Деревня	Меньше 500	20 зм
Посёлок	501-5000	2000 зм
Город	5001 и больше	200000 зм

Таблицы и трекер поселений

Следующие таблицы помогут вам проработать детали поселения. Вы можете использовать прилагаемый лист поселений, чтобы записывать важную информацию о деревне, посёлке или городе в вашей кампании.

Определяющие черты

1к20	Черта
1-2	Укреплённая внешняя стена.
3-4	Множество садов, парков и зелени.
5-6	Обилие грязи, нечистот и мусора.
7-8	Большое кладбище.
9-10	Постоянный туман.
11-12	Шум и дым от кузниц и горнов.
13	Каналы и мосты.
14	Скалы с одной или нескольких сторон.
15-16	Чистые улицы и ухоженные здания.
17-18	Древние руины в поселении.
19-20	Впечатляющее сооружение (например, замок, храм, круг стоящих камней или зиккурат)

Славится...

1к20	Особенность	1к20	Особенность
1	Вкусная еда	11	Набожность
2	Грубые люди	12	Азартные игры
3	Вино	13	Безбожие
4	Художники и писатели	14	Политические интриги
5	Великий герой/спаситель	15	Дружелюбный народ
6	Цветы	16	Высокая мода
7	Сезонный фестиваль	17	Могущественные гильдии
8	Призраки	18	Образование
9	Заклинатели	19	Патриотизм
10	Упадок	20	Древние руины

Текущее бедствие

1к12	Бедствие
1	Монстры заполонили поселение.
2	Ключевая фигура умерла; подозревается убийство.
3	Война между гильдиями или бандами.
4	Беспорядки из-за чумы или голода.
5	Монстры нападают на любого, кто приближается к поселению или покидает его.
6	Торговые споры вызывают экономические трудности.
7	Стихийное бедствие угрожает поселению.
8	Страшное пророчество насторожило жителей.
9	Местных жителей призывают на войну.
10	Политическая или религиозная рознь грозит насилием.
11	Поселение находится в осаде.
12	Скандал угрожает влиятельным местным семьям.

Местные лидеры

1к12	Лидер
1	Уважаемый, честный и справедливый лидер или совет.
2	Ужасный тиран.
3	Трус, которым манипулируют другие.
4	Незаконный лидер, из-за которого граждане протестуют.
5	Могущественный монстр
6	Таинственные и анонимные заговорщики
7	Спорное лидерство (с открытой борьбой)
8	Конфликтующий совет, неспособный принимать решения
9	Глупый деревенщина
10	Умирающий лидер (со спорным наследством)
11	Жёсткий и уважаемый лидер или совет
12	Религиозный лидер или совет

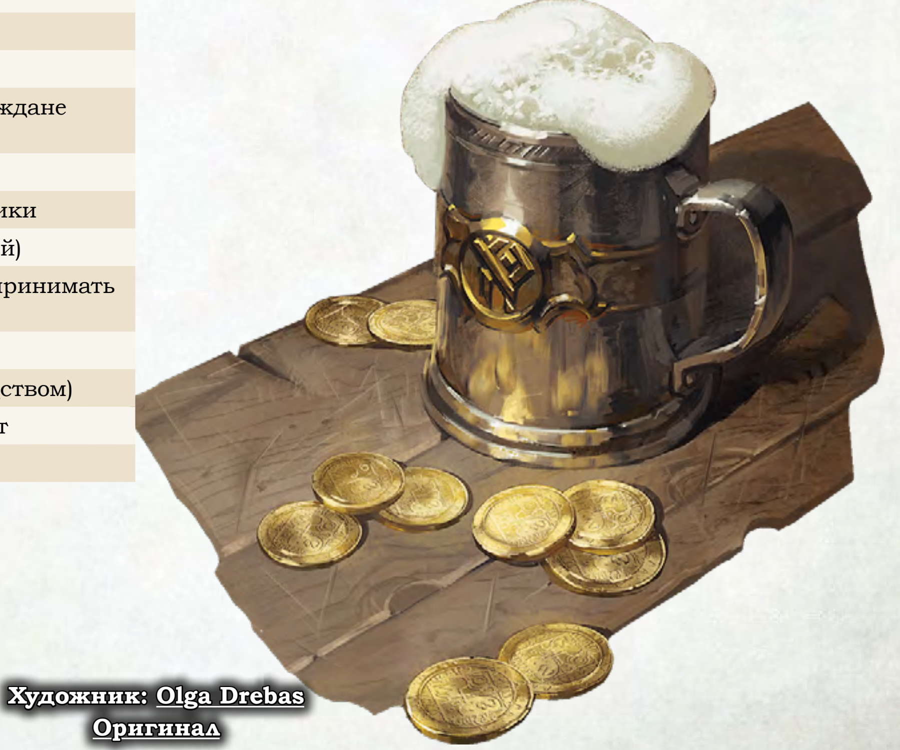
Названия таверны*

1к20	Первая часть	Вторая часть
1	Золотой	Лира
2	Серебряный	Дельфин
3	Безбородый	Дварф
4	Смеющийся	Пегас
5	Танцующий	Хижина
6	Позолоченный	Роза
7	Спотыкающийся	Олень
8	Волк и	Утка
9	Падший	Ягнёнок
10	Ухмыляющийся	Демон
11	Пьяный	Козёл
12	Вино и	Спирт
13	Ревущий	Орда
14	Бочка и	Шут
15	Хмурый	Ведро
16	Жаждущий	Ворон
17	Блуждающий	Сатир
18	Лающий	Пёс
19	Счастливый	Паук
20	Ведьма и	Дракон

**Бросьте отдельно к20 для каждой части названия таверны.*

Случайные магазины

1к20	Тип	1к20	Тип
1	Ломбард	11	Кузница
2	Аптека	12	Плотник
3	Бакалея	13	Ткач
4	Деликатесы	14	Ювелир
5	Гончар	15	Пекарь
6	Гробовщик	16	Картограф
7	Книжный	17	Портной
8	Ростовщик	18	Верёвочник
9	Оружейник	19	Каменщик
10	Свечник	20	Писец



Художник: Olga Drebas
Оригинал

Лист поселения

Название:

- Деревня (до 500 жителей)
- Посёлок (501-5000 жителей)
- Город (Более 5000 жителей)

Определяющая черта

Славится...

Текущее бедствие

Местный лидер

Примечательные люди

Примечательные места

Цена продажи самого дорого предмета:

Интерактивная версия

Joy Ang



Проклятье демонической одержимости имеет разрушительные последствия. Художник: Alexandre Honoré Оригинал

Проклятья и магические заражения

Проклятье — это магическое обременение, которое длится в течение указанного времени или до тех пор, пока не будет устранено каким-либо способом. Магическое заражение — это отрицательный эффект магического происхождения, который по определению является заразным.

Следующие разделы подробно описывают проклятья и магические заражения.

Проклятья

Каждое проклятье подчиняется определённым правилам. Обычно проклятие принимает одну из форм, описанных ниже.

Наложение проклятья

Самые простые проклятья создаются с помощью заклинания Проклятие. Эффекты таких проклятий ограничены и могут быть устранены заклинанием Снятие проклятья.

Заклинание Проклятие служит полезным ориентиром для оценки силы других проклятий. Например:

- Проклятье, которое длится 1 минуту, соответствует заклинанию 3 уровня.
- Проклятье, которое длится до его рассеивания, соответствует заклинанию 9 уровня.

Проклятые существа

Некоторые монстры связаны с проклятьями, будь то часть их происхождения или способность распространять проклятья — оборотни являются ярким примером.

Вы решаете, как заклинание, такое как Снятие проклятья, влияет на существо с проклятым происхождением. Например, вы можете решить, что мумия была создана с помощью проклятья и её можно уничтожить навсегда только путём применения заклинания Снятие проклятья на её труп.

Проклятые магические предметы

Проклятые магические предметы создаются намеренно или появляются в результате сверхъестественных событий. Такие предметы подробно описаны в главе 7.

Сюжетные проклятия

Проклятие может проявиться в ходе приключения, когда нарушение существом табу вызывает сверхъестественное наказание, например, за нарушение клятвы, осквернение гробницы или убийство невинного. Такое проклятие может иметь любые эффекты, которые вы создадите, или быть адаптированной версией другого типа проклятия, обсуждаемого в этом разделе.

Существо, на которое наложено такое проклятье, должно понимать, за что его наказывают, и иметь возможность узнать, как снять проклятье, вероятно, символически исправив совершённое зло. Как заклинание Снятие проклятья влияет на сюжетное проклятье вы решаете сами — оно может лишь временно подавить эффекты проклятья. В любом случае, сюжетные проклятья должны ощущаться как редкая, могущественная магия, вплетённая в лор вашей кампании.

Проклятья окружения

Некоторые места настолько пронизаны злом, что всякий, кто задерживается там, оказывается под проклятьем. Одним из примеров такого проклятия является демоническая одержимость.

Демоническая одержимость [Demonic Possession]

Демоническая одержимость возникает из хаоса и зла Бездны и чаще всего поражает существ, которые взаимодействуют с демоническими объектами или задерживаются в осквернённых местах, где демонические духи поджидают жертв.

Существо, ставшее целью демонической одержимости, должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл. 15 или быть захвачено бесплотной демонической сущностью. Каждый раз, когда одержимое существо выбрасывает 1 на Тест к20, демоническая сущность берёт под контроль существо и определяет его поведение. В конце каждого из своих последующих ходов одержимое существо совершает спасбросок Харизмы со Сл. 15, восстанавливая контроль над собой при успехе.

После завершения продолжительного отдыха существо с демонической одержимостью совершает спасбросок Харизмы со Сл. 15. При успешном спасброске эффект заканчивается. Заклинание Рассеивание добра и зла или любая магия, снимающая проклятье, также устраняет этот эффект.

Магические заражения

Алхимикам, зельеварам и областям дикой магии приписывают создание первых магических заражений. Вспышка такой заразы может стать основой для приключения, в котором персонажи ищут лекарство и пытаются остановить распространение заразы.

Отдых и восстановление

Если существо, заражённое магической заразой, проводит 3 дня в восстановлении, не занимаясь никакими действиями, которые могли бы прервать продолжительный отдых, оно совершает спасбросок Телосложения со Сл. 15 в конце этого периода восстановления. В случае успеха существо получает преимущество на спасброски для сопротивления магическому заражению в течение следующих 24 часов.

Примеры заражений

Приведённые ниже примеры показывают, как могут работать магические заражения. Не стесняйтесь изменять Сл. спасбросков, эффекты и другие характеристики этих заражений, чтобы они соответствовали вашей кампании.

Лихорадка смеха [Cackle Fever]

Магическое заражение

Дешёвые зелья и эликсиры иногда заражены Лихорадкой смеха, которая поражает только гуманоидов (гномы странным образом иммунны). Существо страдает следующими эффектами через 1к4 дня после заражения:

Лихорадка. Существо получает 1 степень истощения, которая сохраняется до тех пор, пока заражение не завершится.

Неконтролируемый смех. Пока существо находится в состоянии истощения, оно совершает спасбросок Телосложения со Сл. 13 каждый раз, когда получает урон, кроме урона психической энергией. При провале существо получает 5 (1к10) урона психической энергией и становится недееспособным, так как неконтролируемо смеётся. В конце каждого своего хода существо повторяет спасбросок. При успехе этот эффект заканчивается. Через 1 минуту эффект автоматически завершается.

Борьба с заражением. В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо совершает спасбросок телосложения со Сл. 13. После трёх успехов заражение заканчивается, и существо становится невосприимчивым к Лихорадке смеха на 1 год.

Распространение заражения. Любой гуманоид (кроме гномов), начинающий свой ход в пределах 10-футовой эманации, заражённый Лихорадкой смеха, должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10 или также заразиться. При успешном спасброске гуманоид не может заразиться от данного существа в течение следующих 24 часов.

Канализационная чума [Sewer Plague]

Магическое заражение

Испорченные зелья и алхимические отходы могут стать причиной появления Канализационной чумы, которая зарождается в стоках и кучах мусора. Иногда она передаётся существами, обитающими в таких местах, включая отиджев и крыс. Любой гуманоид, получивший ранение от существа, являющегося носителем заражения, или соприкоснувшийся с заражённой грязью или мусором, должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 11. В случае провала он заражается Канализационной чумой. Существо начинает страдать от следующих эффектов через 1к4 дня после заражения:

Усталость. Существо получает 1 степень истощения.

Слабость. Пока у существа есть истощение, оно восстанавливает лишь половину нормального количества хитов при использовании костей хитов.

Беспокойство. Пока у существа есть истощение, завершение продолжительного отдыха не восстанавливает хиты и не уменьшает степень истощения.

Борьба с заражением. Каждое утро на рассвете заражённое существо совершает спасбросок Телосложения со Сл. 11. При провале существо получает 1 степень истощения, так как его усталость усугубляется. При успешном спасброске степень истощения существа уменьшается на 1. Если степень истощения существа уменьшается до 0, то заражение заканчивается.

Гниение зрения [Sight Rot]

Магическое заражение

Любой зверь или гуманоид, который пьёт воду, заражённую Гниением зрения, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или получить состояние ослеплённый до тех пор, пока зараза не закончится.

Борьба с заражением. Магия, такая как заклинания Исцеление или Малое восстановление, немедленно заканчивает действие заражения. Персонаж, владеющий набором травника, может использовать его для создания одной дозы немагической мази, что занимает 1 час. При нанесении мази на глаза существа, страдающего от Гниения зрения, подавляет заразу на этом существе на 24 часа. Если зараза подавляется таким образом в течение 72 часов (требуется 3 дозы и 3 применения мази), заражение заканчивается на этом существе.

Распространение заражения. Любой гуманоид, который вступает в контакт с кожей существа, заражённого Гниением зрения, должен преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или также заразиться. При успешном спасброске гуманоид не может заразиться от этого конкретного заражённого существа в течение следующих 24 часов.

Репутация

Репутация — это необязательное правило, которое вы можете использовать для отслеживания положения персонажей, как индивидуально, так и в составе группы, в определённой организации, например, фракции, сообществе или другой группе.

Уровень репутации персонажа или группы начинается с 0 и увеличивается по мере того, как персонажи зарабатывают благосклонность и репутацию в отношении этой организации. Вы можете связать со славой персонажа различные награды, включая ранги, титулы и доступ к ресурсам.

Игроки отслеживают репутацию отдельно для каждого сообщества, с которыми их персонажи взаимодействуют. Например, приключенец может иметь уровень репутации 5 с одной фракцией и 20 с другой, в зависимости от взаимодействия персонажа с каждым сообществом.

Вы можете использовать репутацию в рамках всей кампании или в пределах одного приключения. В масштабе кампании вы можете создать фракции или гильдии, в которые персонажи могут вступить, как индивидуально, так и группой, чтобы продвигаться по рангам и получать награды, набирая репутацию в рамках этих организаций. В рамках приключения вы можете решить, что группе персонажей необходимо достичь уровня репутации 5+ у совета, чтобы он начал достаточно доверять им для предоставления ресурсов.

Получение репутации

На ваше усмотрение персонаж или группа могут увеличивать свою репутацию следующими способами:

Выполнение миссий. Продвижение интересов сообщества увеличивает показатель репутации персонажа у сообщества на 1. Завершение миссии, специально назначенной этой группой или напрямую выгодной для неё, увеличивает показатель репутации персонажа на 2. Крайне значительные квесты могут повысить показатель репутации на 3 или 4 сразу.

Участие в делах сообщества. Как только персонаж достигает показателя репутации 1+ у сообщества, он может увеличивать свою репутацию, проводя время между приключениями, выполняя мелкие задания для сообщества и общаясь с её членами. После выполнения таких действий в течение количества дней, равного 10, умноженному на текущий показатель известности персонажа, его показатель репутации увеличивается на 1.

Награды за репутацию

Используйте эти рекомендации при определении наград за повышение уровня репутации.

Признание

Персонаж с уровнем репутации 3+ в сообществе считается уважаемым членом. Другие члены сообщества по умолчанию настроены к персонажу дружественно и готовы предоставить жильё и еду в тяжёлых обстоятельствах.

Ранг

Некоторые сообщества имеют иерархии, по которым персонажи могут продвигаться по мере роста их уровня репутации. Другие сообщества могут иметь почётные должности, которые персонажи могут занимать при достижении определённого уровня репутации. Персонажи могут получать повышения по мере увеличения их уровня репутации. Вы можете установить определённые пороговые значения уровня репутации, как требования (но не обязательно единственные) для продвижения по иерархии. Эти пороги и звания вы можете определить так, как это лучше подходит вашей кампании.



Такое магическое существо, как единорог, может наделить сверхъестественным даром.
Художник: Axel Defois
Оригинал

Льготы

Повышение репутации в группе может сопровождаться определёнными бонусами. Например, персонаж с уровнем репутации 3+ может получить доступ к надёжному контакту, безопасному убежищу или скидке на снаряжение для приключений. С уровнем репутации 10+ персонаж может получить доступ к зельям и свиткам, возможность попросить об одолжении или поддержку в опасных миссиях. Персонаж с уровнем репутации 50 может рассчитывать на возможность призвать небольшую армию, получить редкий магический предмет, доступ к могущественному заклинателю или возможность давать особые задания членам группы более низкого статуса.

Потеря репутации

Разногласия с членами сообщества сами по себе не являются достаточной причиной для потери репутации в этом сообществе. Однако серьёзные проступки, совершённые против сообщества или её членов, могут привести к утрате репутации и ранга в организации. Степень потери зависит от тяжести проступка и остаётся на ваше усмотрение. Уровень репутации персонажа или группы никогда не может опуститься ниже 0.

Зависимость репутации от уровня

Если вы хотите использовать награды за репутацию, не отслеживая уровни репутации, можно использовать уровень персонажа как упрощённый показатель уровня репутации в сообществе, предполагая, что персонаж сотрудничал с этой группой или работал на неё большую часть своей карьеры. Таблица «Зависимость репутации от уровня» показывает эквивалентность между уровнем репутации и уровнем персонажа.

Зависимость репутации от уровня

Уровень репутации	Уровень персонажа
1	1
3	3
10	5
25	11
50	17

Сверхъестественные дары

Сверхъестественный дар — это особая награда, даруемая существом или силой великой магической мощи. Сверхъестественные дары существуют в двух формах:

Благословение. Благословение обычно даруется богом или подобным богу существом.

Чары. Чары обычно создаются могущественным духом, магическим местом или мифическим существом.

В отличие от магического предмета, сверхъестественный дар не является объектом и не требует настройки.

Благословения

Персонаж может получить благословение от божества за нечто по-настоящему значимое — достижение, которое привлекает внимание как богов, так и смертных. Благословение — это подходящая награда за одно из следующих достижений:

- Восстановление самого священного святилища бога
- Срыв апокалиптического заговора врагов бога
- Помощь любимому слуге бога в завершении задания

Приключенец также может получить благословение перед опасным заданием. Например, паладин может получить его перед тем, как отправиться на задание, чтобы уничтожить ужасного лича, ответственного за магическую чуму в окружающих землях.

Персонаж должен получать благословение только в том случае, если оно полезно для него, причём некоторые благословения сопровождаются определёнными ожиданиями со стороны благодетеля. Бог может даровать благословение для определённой цели, например, чтобы вернуть мощи святого или свергнуть тираническую империю, и может отозвать благословение, если персонаж перестанет преследовать эту цель или начнёт действовать вопреки ей.

Персонаж сохраняет эффект благословения навсегда или до тех пор, пока существо, даровавшее его, не отзовёт благословение.

Количество благословений, которые может получить персонаж, не ограничено, но редко бывает, чтобы персонаж обладал более чем одним благословением одновременно. Более того, персонаж не может получить выгоду от нескольких вариантов одного и того же благословения одновременно. Например, персонаж

не может одновременно воспользоваться двумя экземплярами Благословения здоровья.

Вы можете легко создавать новые благословения, имитируя свойства чудесных предметов.

Благословение здоровья [Blessing of Health]

Сверхъестественный дар (благословение)

Ваша характеристика Телосложение увеличивается на 2, до максимума 22.

Благословение сопротивления магии [Blessing of Magic Resistance]

Сверхъестественный дар (благословение)

Вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

Благословение защиты [Blessing of Protection]

Сверхъестественный дар (благословение)

Вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам.

Благословение понимания [Blessing of Understanding]

Сверхъестественный дар (благословение)

Ваша характеристика Мудрость увеличивается на 2, до максимума 22.

Благословение Валгаллы [Blessing of Valhalla]

Сверхъестественный дар (благословение)

Это благословение даёт вам возможность призывать духов-воинов, как если бы вы использовали Серебряный рог Валгаллы. После использования этого благословения вы не можете применить его снова, пока не пройдёт 7 дней.

Благословение улучшения оружия [Blessing of Weapon Enhancement]

Сверхъестественный дар (благословение)

Одно немагическое оружие в вашем распоряжении становится оружием +1, пока вы его держите.

Благословение затягивающихся ран [Blessing of Wound Closure]

Сверхъестественный дар (благословение)

Это благословение даёт вам преимущества Медальона затягивающихся ран.

Чары

Чары могут быть получены множеством разных способов. Например, волшебник, обнаруживший жуткую тайну в книге заклинаний мёртвого архимага, может быть пропитан магией чар. То же может случиться с персонажем, разгадавшим загадку сфинкса или испившим из волшебного фонтана. Мифические существа иногда даруют своим союзникам чары, а некоторые исследователи оказываются наделёнными чарами после обнаружения давно утерянного места, пропитанного древней магией.

Некоторые чары можно использовать лишь 1 раз; другие можно применять определённое количество раз перед их исчезновением. Если чары позволяют персонажу накладывать заклинание, то он может делать это без траты ячейки заклинания или без компонентов заклинания. Если не указано иное, заклинание использует обычное время накладывания, дистанцию и длительность; если заклинание требует концентрации, то персонажу необходимо концентрироваться.

Чары не могут быть удалены с существа ничем, кроме как божественным вмешательством или заклинанием Желание. Персонаж не может одновременно получать эффект от нескольких одинаковых чар.

Обычно чары имитируют эффекты зелья или заклинания, поэтому создавать свои собственные чары довольно просто.

Чары вызова животных [Charm of Animal Conjuring]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары позволяют вам накладывать заклинание Вызов животных. После трёх применений чары исчезают.

Чары тёмного зрения [Charm of Darkvision]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары позволяют вам накладывать заклинание Тёмное зрение. После трёх применений чары исчезают.

Чары падения пёрышком [Charm of Feather Falling]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары дают вам эффект Кольца падения пёрышком. Этот эффект действует в течение 10 дней, после чего чары исчезают.

Чары героизма [Charm of Heroism]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары позволяют вам дать себе эффект Зелья героизма действием магия. После этого чары исчезают.

Чары восстановления [Charm of Restoration]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары имеют 3 заряда. Вы можете потратить часть зарядов, чтобы наложить одно из следующих заклинаний: Высшее восстановление (2 заряда) или Малое восстановление (1 заряд). После исчерпания всех зарядов чары исчезают.

Чары убийцы [Charm of the Slayer]

Сверхъестественный дар (чары)

Одно оружие в вашем распоряжении становится Убийцей драконов или Убийцей великанов (по выбору Мастера) на следующие 9 дней. После этого чары исчезают, и оружие возвращается к своему обычному состоянию.

Чары живучести [Charm of Vitality]

Сверхъестественный дар (чары)

Эти чары позволяют вам получить эффект Зелья живучести действием магия. После этого чары исчезают.

Смерть

Приключения связаны с риском, и последствия могут быть катастрофическими, вплоть до гибели одного персонажа или всей группы. Учитывая, насколько сильно игроки могут привязываться к своим персонажам, смерть персонажа может стать эмоционально напряжённой ситуацией. Для некоторых игроков это может быть даже неприемлемо (см. раздел Веселье для всех в главе 1), поэтому стоит обсудить, как справляться со смертью персонажа, в самом начале новой игры.

Смерть должна быть справедливой

Лучший способ избежать негативных эмоций, связанных с гибелью любимого персонажа, — это убедиться, что игроки знают, что вы действуете честно. Учитывайте следующие принципы:

Не подыгрывайте монстрам. Бросайте кубики на глазах у игроков в особенно опасных ситуациях, чтобы показать, что вы не подыгрываете монстрам или не наказываете конкретного персонажа.

Не переходите на личности. Не наказывайте персонажа из-за поведения игрока или из-за личной неприязни. Это, пожалуй, самый быстрый способ подорвать доверие игроков к вам как Мастеру и как справедливому арбитру правил.

Предупреждайте заранее. Пусть персонажи сталкиваются с последствиями своих необдуманных действий, но обеспечьте достаточное количество намёков, чтобы игроки могли распознать саморазрушительные поступки. Возможно, стоит спросить у игрока: «Ты уверен?», прежде чем позволить его персонажу совершить потенциально фатальный поступок.

Справедливые столкновения. Ваши игроки должны быть уверены, что вы справедливо создаёте столкновения. Допустимо бросать им сложные испытания и иногда ставить их перед монстрами, которых они не могут победить. Но будет несправедливо, если игроки не могут заранее понять, что они не смогут выиграть бой или не имеют возможности отступить.

Масштабируемая смертность

Вы можете настроить уровень смертности в вашей кампании, используя руководства по построению сцен из главы 4. Если вашим игрокам нравится, когда их персонажи проходят испытания на пределе возможностей, и они готовы создавать новых персонажей в любой момент, то рассмотрите возможность использования сцен с высоким уровнем сложности одну за другой, предоставляя мало возможностей для отдыха между столкновениями. Это создаст более опасное приключение. Напротив, использование только низкоуровневых встреч, особенно если персонажи имеют достаточные возможности для отдыха, менее вероятно приведёт к их гибели.

Вырублен, но не мёртв

Если вы и ваши игроки согласны избегать смерти персонажей в вашей игре, то вы можете рассмотреть альтернативу: персонаж, который в противном случае погиб бы, вместо этого считается «побеждённым». Для побеждённого персонажа применяются эти правила:

Коматозное состояние. У персонажа остаётся 1 хит, и он находится в состоянии бессознательный. Персонаж может восстанавливать хиты как обычно, но остаётся бессознательным до тех пор, пока на него не будет наложено заклинание Высшее восстановление или он не переживёт внезапное пробуждение (см. ниже).

Внезапное пробуждение. После завершения продолжительного отдыха персонаж совершает спасбросок Телосложения со Сл. 20. При успешном спасброске состояние бессознательный снимается. При провале состояние сохраняется.

Сцены смерти

Когда хиты персонажа снижаются до 0, игрок иногда вынужден пропускать 1 или несколько раундов боя, не имея других действий, кроме как бросать спасброски от смерти. Один из способов удержать игрока вовлечённым в игру — предложить ролевой отыгрыш в процессе каждого спасброска от смерти. Вы можете попросить игрока описать воспоминание, которое всплывает в сознании персонажа, находящегося на грани смерти. Рассмотрите следующие варианты:

При успешном спасброске от смерти. Воспоминание, которое вселяет надежду и мужество. Возлюбленный человек, который бы призвал персонажа держаться за жизнь. Мысль о чём-то, ради чего стоит жить. Любимое воспоминание из детства.

При провальном спасброске от смерти. Воспоминание, которое вызывает чувство стыда или горя. Возлюбленный человек, который уже умер, зовущий персонажа присоединиться к нему. Переживание усталости или отчаяния.

Вы также можете наградить игрока, который описывает воспоминание или другие мысли умирающего персонажа, преимуществом на спасбросок от смерти.

Когда персонаж умирает, либо из-за проваленных спасбросков от смерти, либо от эффекта, который мгновенно убивает персонажа, подумайте о том, чтобы дать игроку возможность принять участие в описании последних мгновений персонажа, попросив его озвучить последние слова персонажа или описать, как тот встречает смерть.

Обращение со смертью

Когда персонаж умирает, обсудите с игроками, что произойдет дальше. Некоторые игроки вполне довольны созданием новых персонажей, особенно если они стремятся попробовать новые варианты. Новый член группы должен начинать на том же уровне, что и другие персонажи в группе, и обладать снаряжением схожей ценности.



Иногда смерть (даже целой группы) — это всего лишь путь к новым приключениям.
Художник: Irina Nordsol
Оригинал

Также возможно, чтобы мёртвых персонажей вернули к жизни. Самый распространённый способ — это использование заклинаний, таких как Низшее воскрешение и Воскрешение. Вам решать, насколько легко персонажам получить доступ к этим заклинаниям, если они сами не могут их накладывать. Книга игрока предлагает примерные цены за услуги заклинателей.

Что, если все умирают?

Несчастный случай может уничтожить всю группу (игроки иногда называют это ТПК — total party kill). Однако такая катастрофа не обязательно должна означать конец всей игры — скорее, она предоставляет возможность направить игру в новое русло. Рассмотрим такие варианты:

Новый старт

Все создают новых персонажей, и кампания начинается заново. Это, пожалуй, самый радикальный вариант, но он позволяет рассказать новые истории и создать свежую динамику персонажей.

Божественный совет

Персонажи оказываются перед советом божеств, которые спорят об их судьбе. Персонажам нужно убедить совет вернуть их к жизни.

Побег из подземного мира

Мёртвые персонажи просыпаются в Гадесе (см. главу 6) и должны найти способ сбежать из мрачного подземного мира и вернуться в мир живых.

Заключённые

Персонажи просыпаются в камерах, будучи оставлены в живых и заключены в тюрьму их врагами для какой-то цели.

Воскрешённые другим

Могущественный индивид находит тела приключенцев и воскрешает их в долг. А что, если приключенцы просыпаются спустя десятилетия после своей смерти, возвращённые к жизни с помощью заклинания Воскрешение, наложенного кем-то, кто верит, что они играют важную роль в этой новой эпохе?

Спасательная миссия

Игроки создают новых, временных персонажей, которым поручено вернуть тела погибших героев, чтобы их можно было воскресить или предать достойному погребению. Если у погибших персонажей есть бастионы (см. главу 8), то временная группа может состоять из наёмников из этих бастионов.

Создание заклинания

При создании нового заклинания используйте существующие заклинания как примеры. Вот что следует учитывать:

Название. Заклинание должно иметь уникальное название.

Баланс. Если заклинание настолько мощное, что заклинатель захочет использовать его постоянно, то оно, вероятно, слишком сильное для своего уровня.

Идентичность. Убедитесь, что заклинание соответствует идентичности тех, кто может его накладывать. Например, чародеи и волшебники обычно не используют заклинания исцеления.

Длительность, дистанция и область действия. Более продолжительная длительность, большая дистанция или широкая область действия могут компенсировать менее выраженный эффект, в зависимости от заклинания.

Полезность. Избегайте заклинаний с очень ограниченным применением, например, тех, которые работают только против слизи. Немногие персонажи захотят изучать или подготавливать такое заклинание.

Урон заклинаний

Для любого заклинания, наносящего урон, используйте таблицу «Урон заклинаний», чтобы определить, какое количество урона подходит для его уровня. Цифра вне скобок это средний урон костей в скобках. Таблица предполагает, что заклинание наносит половину урона при успешном спасброске или промахе при атаке. Если ваше заклинание не наносит урона при успешном спасброске, то вы можете увеличить урон на 25%.

Вы можете использовать другие кости урона, вместо тех, что указаны в таблице, если средний урон остаётся примерно одинаковым. Например, вы можете изменить урон заговора с 1к10 (средний урон 5,5) на 2к4 (средний урон 5), уменьшая максимальный урон и делая средний результат более вероятным.

Урон заклинаний

Уровень заклинания	Одна цель		Много целей	
	Средний	Кости	Средний	Кости
Заговор	5,5	1к10	3,5	1к6
1	11	2к10	7	2к6
2	16.5	3к10	10,5	3к6
3	27,5	5к10	21	6к6
4	33	6к10	24,5	7к6
5	38,5	7к10	28	8к6
6	55	10к10	38,5	11к6
7	60,5	11к10	42	12к6
8	66	12к10	45,5	13к6
9	82,5	15к10	56	16к6

Исцеляющие заклинания

Вы также можете использовать таблицу урона заклинаний, чтобы определить, сколько хитов восстанавливает исцеляющее заклинание. Заговоры не должны исцелять.

Создание магического предмета

Магические предметы в главе 7 — это лишь малая часть магических сокровищ, которые персонажи могут найти во время своих приключений. Вы можете изменять эти магические предметы или создавать новые, используя рекомендации, приведенные в этом разделе.

Правила создания магических предметов персонажами приведены в главе 7.

Изменение магического предмета

Вы можете создать новый магический предмет, изменив один или несколько существующих. Рекомендации приведены в следующих разделах.

Изменения свойства

Одно свойство может быть заменено на аналогичную. Например, Зелье лазания можно превратить в Зелье плавания.

Изменение формы

Вы можете изменить форму магического предмета, оставив его свойства неизменными. Например, Кольцо тарана можно превратить в жезл, а Плащ защиты в другой носимый предмет (например, в диадему), не изменяя свойства предмета.

Изменение типа урона

Предмет, наносящий урон одного типа, может вместо этого наносить урон другого типа. Например, Язык пламени может наносить урон электричеством вместо огненного.



Во время исследований заклинаний Ринглеруном получается неожиданный результат, ведь он создал летающий желатиновый кублет.
Художник: Olga Drebas
Оригинал

Объединение предметов

Вы можете объединить свойства двух магических предметов одинаковой редкости в один предмет, при условии, что только один из них требует настройки. Например, вы можете объединить свойства Шлема понимания языков и Шлема телепатии в один шлем. Это сделает предмет более мощным (и, вероятно, увеличит его редкость), но не нарушит баланс игры.

Особенности и разумность

В главе 7 приведены правила, позволяющие наделять магические предметы интересной историей, мелкими особенностями, причудами и разумностью.

Создание нового предмета

Если модификация существующего предмета не удовлетворяет вашим потребностям, то можно создать новый с нуля.

Магический предмет должен либо позволять персонажу делать то, что он ранее не мог, либо улучшать его умение выполнять уже доступные ему действия. Например, Кольцо прыжков позволяет своему владельцу прыгать на большие расстояния, усиливая уже существующую возможность персонажа. Кольцо тарана, напротив, наделяет персонажа умением наносить урон силовым полем.

Чем проще концепция, тем легче персонажу использовать предмет в игре. Ограничения на использование предмета, такие как заряды, вполне допустимы, особенно если предмет обладает несколькими свойствами. Однако предмет, который всегда активен или может быть использован фиксированное количество раз в день, зачастую проще в управлении.

Уровень силы

Если вы создадите предмет, который позволяет персонажу убивать любого, кого он ударит, то такой предмет, скорее всего, нарушит баланс вашей игры. С другой стороны, предмет, чья польза крайне редко проявляется, вряд ли станет хорошей наградой.

Используйте таблицу «Сила магического предмета по редкости», чтобы определить, насколько мощным должен быть магический предмет в зависимости от его редкости.

Сила магического предмета по редкости

Редкость	Макс. уровень заклинания	Макс. бонус
Обычный	1	—
Необычный	3	+1
Редкий	5	+2
Очень редкий	8	+3
Легендарный	9	+4

Максимальный уровень заклинания. Этот столбец таблицы указывает на максимальный уровень эффекта заклинания, который предмет может предоставить в форме свойства, используемого раз в день или с подобным ограничением. Например, магический предмет обычного качества может предоставлять эффект заклинания 1 уровня раз в день (или один раз, если он расходуемый). Редкий, очень редкий или легендарный магический предмет может позволять своему владельцу использовать заклинания более низкого уровня чаще.

Максимальный бонус. Если предмет даёт постоянный бонус к КД, броскам атаки, спасброскам или проверкам характеристик, то этот столбец предлагает подходящий бонус в зависимости от редкости предмета.

Настройка

Решите, требует ли предмет настройки персонажем для использования его свойств. Рассмотрите следующие рекомендации:

Ограничение совместного использования. Если передача предмета между всеми персонажами в группе для получения его долговременных свойств может нарушить баланс игры, то предмет должен требовать настройки.

Ограничение накопления. Если предмет предоставляет бонус, аналогичный бонусам других предметов, то рекомендуется требовать настройку, чтобы персонажи не пытались собрать слишком много таких предметов.


Вы можете изменить предысторию Моряк, чтобы отразить юность персонажа в морях Серого ястреба.
Художник: Luca Bancone
Оригинал

Создание предыстории

Предыстория персонажа описывает то, чем он занимался до того, как стал приключенцем. Создание уникальной предыстории или настройка одной из существующих из Книги игрока может отразить конкретную тему вашей кампании или элементы вашего мира. Вы также можете создать предысторию, чтобы помочь игроку сформировать биографию, которую он задумал для своего персонажа.

Этот раздел пошагово описывает, как создавать предыстории, подобные тем, что есть в Книге игрока, адаптированные под ваш мир и героев в нём.

1: Выберите характеристики

Выберите 3 характеристики, которые, по вашему мнению, подходят для предыстории:

Сила или Ловкость. Эти характеристики подходят для предыстории, связанной с физическими нагрузками.

Телосложение. Эта характеристика подходит для предыстории, включающей выносливость или длительную активность.

Интеллект или Мудрость. Одна или обе характеристики подходят для предыстории, сосредоточенной на умственной или духовной деятельности.

Харизма. Эта характеристика подходит для предыстории, связанной с выступлениями или социальным взаимодействием.

2: Выберите черту

Выберите одну черту из категории происхождения. См. примеры черт происхождения в Книге игрока.

3: Выберите владение навыками

Выберите 2 навыка, подходящих для предыстории. Между навыками, которыми персонаж владеет благодаря предыстории, и характеристиками, которые она увеличивает, не обязательно должна быть связь.

4: Выберите владение инструментами

Выберите один инструмент, используемый в рамках данной предыстории или часто с ней ассоциируемый.

5: Выберите снаряжение

Выберите набор снаряжения стоимостью 50 зм (включая непотраченное золото). Не включайте воинское оружие или доспехи, так как персонажи получают их через выбор класса.

Создание существа

Используйте подходы и примеры, представленные в следующих разделах, чтобы создавать уникальных существ для вашей игры.

Незначительные изменения

Вы можете изменять внешние детали существа так, как вам угодно, а также модифицировать любые из следующих частей статблока монстра без влияния на его функциональность.

Размер и вид существа

Вы можете менять размер и вид существа по своему усмотрению. Например, вы можете использовать статблок огра для человека задиры — просто сделайте его средним гуманоидом вместо большого великана.

Характеристики

Обычно вы можете изменять показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы существа свободно, если только эти характеристики не используются для сотворения заклинаний. Например, статблок чёрной слизи можно использовать для представления разумного инопланетянина, если повысить его Интеллект и Харизму до 10 или около того. Лучше всего оставлять показатели Силы, Ловкости и Телосложения без изменений, так как изменения этих характеристик могут повлиять на бонус атаки, урон, КД или хиты существа, что, в свою очередь, может изменить его показатель опасности (ПО).

Языки

Вы можете изменить любой или все языки, которые знает существо. Возможно, вы захотите добавить языки, если сделали существо разумным, хотя оно изначально таким не было. Вы также можете добавить или убрать телепатию или другие формы общения.

Владения

Вы можете дать существу любые владения навыками, которые вы пожелаете, и добавить компетентность, если хотите, чтобы оно было очень умелым. Если вы хотите, чтобы существо хорошо пряталось, дайте ему компетентность в навыке Скрытность. Если его острые чувства делают его отличным следопытом или оно способно находить скрытых врагов, дайте ему


Баба Яга изобретает новое существо — огнедышащую гигантскую жабу!
Художник: Randy Vargas
Оригинал

компетентность в навыке Внимательность (вы также можете повысить его Мудрость, как отмечено выше).

Вы также можете менять владения спасбросками монстра. Если их нет, вы можете добавить 1 или 2.

Чувства

Слепое зрение, тёмное зрение, чувство вибрации и истинное зрение не влияют на ПО существа. Вы можете свободно добавлять или удалять эти особенности.

Заклинания

Если в статблоке существа есть заклинания, то вы можете заменить любое из них другим заклинанием того же уровня. Избегайте замены заклинаний, наносящих урон, на заклинания без урона и наоборот.

Атаки

Вы можете свободно изменять название и описание атаки, а также тип её урона. Например, вы можете превратить обычного скелета в ледяного скелета, который наносит урон холодом, атакуя персонажей ледяным клинком или метая в них осколки льда.

Сопротивления и иммунитеты

Если у существа отсутствует сопротивление или иммунитет к одному или нескольким типам урона, вы можете добавить сопротивление или иммунитет к 1-2 типам урона. Также вы можете изменять типы урона, к которым оно уже имеет сопротивление или иммунитет.

Особенности

Вы можете добавить особенности в статблок существа, чтобы отразить аспекты его природы. Смотрите список особенностей существ для примеров.

Вы также можете использовать особенности из других статблоков в Бестиарии, если только вы не добавляете особенности, которые изменяют хиты существа, предоставляют временные хиты или изменяют количество урона, которое существо наносит по другим.

Особенности существ

Боязнь огня. Если существо получает урон огнём, то оно до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Гнев воина. Существо имеет преимущество на рукопашные атаки против любого окровавленного существа.

Готовность к бою. Существо имеет преимущество на броски инициативы.

Дезинтеграция. Когда существо умирает, его тело и немагические предметы превращаются в пыль. Любые магические предметы остаются в том месте, где находилось существо.

Запрет. Существо не может войти в жилище без приглашения одного из его обитателей.

Мрачный покров. Незаметная энергия, связанная с Царством теней, исходит от существа в виде 20-футовой эманации. Другие существа в этой области получают помеху на проверки Харизмы и спасброски Харизмы.

Наследие фей. Существо имеет преимущество на спасброски, чтобы избежать или прекратить состояние очарованный, и магия не может усыпить его.

Непоколебимость. Существо имеет иммунитет к состоянию испуганный, если видит союзника в пределах 30 футов от себя.

Осадное чудовище. Существо наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Подражание. Существо может имитировать звуки зверей и голоса гуманоидов. Существо, услышавшее эти звуки, может определить их как имитацию, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл. 14.

Посланник Джуиблекса. После смерти тело существа извергает в том же месте враждебного золотистого студня.

Природный талант. Выберите один заговор; существо может накладывать этот заговор без компонентов, используя Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Проклятье смерти. Когда существо умирает, одно случайное существо в пределах 10 футов от него становится целью заклинания Порча (Сл. спасброска 13) на полную длительность.

Пространственное разрушение. Энергия разрушения простирается от существа в радиусе 30 футов. Другие существа не могут телепортироваться в пространство в этой области или из него. Любая попытка это сделать проваливается.

Резонансная связь. Существо имеет сверхъестественную связь с другим существом или предметом и знает самый прямой путь к нему, если они находятся в пределах одной мили друг от друга.

Свет. Существо излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет дополнительно на 10 футов. Существо бонусным действием может подавить или восстановить свет. Свет гаснет, если существо умирает.

Телепатическая связь. Существо психически связано с другим существом. Пока оба находятся на одном плане, они могут общаться телепатически друг с другом.

Телепатический покров. Существо имеет иммунитет к любым эффектам, которые могут почувствовать его эмоции или читать его мысли, а также к заклинаниям школы прорицания. Бонусным действием существо может подавить эту особенность или активировать её заново.

Устойчивость к яду. Существо имеет преимущество на спасброски, чтобы избежать или прекратить состояние отравленный.

Ученик Девяти преисподних. После смерти тело существа извергает в том же месте враждебного беса.

Хозяин Слаада. После смерти из внутренностей существа в том же месте вырывается враждебный слаад головастик.

Чревовещание. Каждый раз, когда существо говорит, оно может выбрать точку в пределах 30 футов от себя; его голос исходит из этой точки.

Шёпот зверей. Существо может общаться со зверьми так, как будто они знают общий язык.

Страх и психический стресс

Благодаря природе своей профессии, приключенцы менее подвержены страху и психическому напряжению, чем обыватели. В то время как фермер может убежать в ужасе от медведя или призрака, приключенцы обладают более крепкими нервами. Тем не менее, определённые существа и игровые эффекты могут напугать или пошатнуть разум даже самых стойких приключенцев.

Если вы планируете использовать какие-либо из этих правил, то обсудите их с игроками в начале кампании. Смотрите раздел Веселье для всех в главе 1.

Эффекты страха

Когда персонажи сталкиваются с чем-то сверхъестественно пугающим, используйте состояние испуганный как базовый эффект. Эффекты страха обычно требуют спасброска Мудрости, при этом Сл. спасброска устанавливается в зависимости от того, насколько пугающей является ситуация. Таблица «Примерные сложности страха» предоставляет некоторые примеры.

Примерные сложности страха

Пример	Сл.
Когда персонажи открывают саркофаг, появляется безобидное, но ужасающее видение.	10
Персонаж активирует магическую ловушку, которая создает иллюзорное проявление худших страхов этого персонажа, видимое только ему.	15
Открывается портал в Бездну, показывая кошмарное царство мучений и резни.	20

Обычно испуганное существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе в случае успеха.

По вашему усмотрению, испуганное существо может подвергаться другим эффектам, пока длится состояние испуганный. Рассмотрите следующие примеры:

- Испуганное существо должно использовать действие рывок в каждый свой ход и перемещаться, чтобы отдалиться от источника своего страха.
- Броски атаки против испуганного существа выполняются с преимуществом.
- Испуганное существо может выполнять только один из следующих вариантов в каждый свой ход: перемещение, действие или бонусное действие.

Эффекты психического стресса

Когда персонаж подвергается эффекту, вызывающему интенсивный психический стресс, урон психической энергией является лучшим способом имитировать это воздействие.

Таблица «Примеры эффектов стресса» предлагает несколько примеров таких эффектов с предложенными Сл. спасброска и величиной урона психической энергией. Обычно психическому стрессу можно противостоять, успешно пройдя спасбросок Мудрости, но иногда подходящими могут быть спасброски Интеллекта или Харизмы. При успешном спасброске персонаж может получить вдвое меньше урона, а не избежать его полностью, по вашему усмотрению.

Примеры эффектов стресса

Пример	Сл.	Урон
Персонаж принимает галлюциногенное вещество, которое искажает восприятие реальности.	10	1к6
Персонаж касается идола исчадий, который разрывает разум персонажа.	15	3к6
Магическая ловушка забрасывает персонажа в Дальний предел до конца следующего хода этого персонажа.	20	9к6

Длительные эффекты

Воздействие психического стресса может вызывать длительные эффекты. Рассмотрите эти варианты:

Краткосрочные эффекты. Персонаж получает состояние испуганный, недееспособный или ошеломлённый на 1к10 минут. Это состояние может сопровождаться тревожным поведением или галлюцинациями. Эти эффекты можно подавить заклинанием Умиротворение или снять заклинанием Малое восстановление.

Долгосрочные эффекты. Персонаж получает помеху на некоторые или все проверки характеристик в течение 1к10 × 10 часов из-за нежелания или неспособности использовать определённый набор характеристик. Например, персонаж может чувствовать себя обессиленным и неспособным приложить много Силы или стать настолько подозрительным к другим, что проверки Харизмы становятся более сложными. Эти эффекты можно подавить заклинанием Умиротворение или снять заклинанием Малое восстановление.

Неопределённые эффекты. Неопределённый эффект — это долгосрочный эффект (см. выше), который длится до тех пор, пока не будет снят заклинанием Высшее восстановление. Его можно подавить заклинанием Умиротворение.



Драться, бежать или замереть?
Художник: Clint Cearley
Оригинал

Толпы

Этот раздел поможет вам ускорить процесс игры при разрешении исходов с участием больших групп монстров, также известных как толпы.

Советы

Следуйте этим рекомендациям, чтобы сделать бой с большим количеством монстров более быстрым:

Урон. Используйте средний урон, указанный в статблоке монстра.

Хиты. Если заклинание или атака снижает хиты монстра до нескольких единиц, предположите, что монстр убит или иначе выведен из боя.

Толпы монстров. Разделите большое количество одинаковых монстров на небольшие толпы и распределите их ходы между ходами персонажей. Толпы из 5-8 одинаковых существ работают хорошо, но не создавайте больше толп, чем персонажей.

Средние результаты

Когда вам нужно совершить несколько Тестов к20 для одинаковых существ, таблица «Результаты толпы» может помочь определить количество успехов без необходимости бросать кубики. Следуйте этим шагам:

Шаг 1. Определите минимальный результат на кости к20, который нужен существам для успеха в Тесте к20, используя следующую формулу:

Результат = целевое число − бонус существа

Шаг 2. Найдите необходимый результат в таблице «Результаты толпы».

Если у всех существ есть преимущество при броске (например, если они атакуют и обладают умением Тактика стаи или совершают спасбросок против заклинания и обладают особенностью Сопротивление магии), то найдите необходимый результат в столбце «Преим.». Если у всех существ есть помеха (например, если они атакуют существо, защищённое заклинанием Размытый образ), используйте столбец «Помеха». В остальных случаях используйте столбец «Норм.».

Шаг 3. Прочитайте по строке таблицы дробное число успешных проверок, которое легко применить к группе существ. Это соотношение существ, которые успешно прошли Тест к20, ко всем существам в толпе.

Результаты толпы

— Нужный результат —			—— Количество успехов ——				
Норм.	Преим.	Помеха	Из 4	Из 5	Из 6	Из 8	Из 10
1	1-4	1	4/4	5/5	6/6	8/8	10/10
2	5-6	—	4/4	5/5	6/6	8/8	10/10
3	7-8	2	4/4	5/5	5/6	7/8	9/10
4	9	—	3/4	4/5	5/6	7/8	9/10
5	10	3	3/4	4/5	5/6	6/8	8/10
6	11	—	3/4	4/5	5/6	6/8	8/10
7	12	4	3/4	4/5	4/6	6/8	7/10
8	13	5	3/4	3/5	4/6	5/8	7/10
9	14	—	2/4	3/5	4/6	5/8	6/10
10	—	6	2/4	3/5	3/6	4/8	6/10
11	15	7	2/4	3/5	3/6	4/8	5/10
12	16	—	2/4	2/5	3/6	4/8	5/10
13	—	8	2/4	2/5	2/6	3/8	4/10
14	17	9	1/4	2/5	2/6	3/8	4/10
15	18	10	1/4	2/5	2/6	2/8	3/10
16	—	11	1/4	1/5	2/6	2/8	3/10
17	19	12	1/4	1/5	1/6	2/8	2/10
18	—	13	1/4	1/5	1/6	1/8	2/10
19	20	14-15	0	1/5	1/6	1/8	1/10
20	—	16-17	0	0	0	0	1/10

Обобщение областей действия

Когда персонажи сражаются с большим количеством монстров, не всегда удобно использовать миниатюры на боевой сетке или другие визуальные средства. Так как же определить, сколько монстров затронет заклинание Огненный шар волшебника или другой тип области действия?

Таблица «Цели в области действия» предлагает ориентир. Чтобы использовать таблицу, найдите колонку с типом области, затем спуститесь вниз до нужного размера. После этого проверьте крайнюю правую колонку, чтобы увидеть примерное количество существ, которые окажутся в области. Если предположить, что цели рассредоточены, то уменьшите число на 1к3. Если же они сгруппированы, то можно увеличить число на 1к3. Конечно, область не может охватить больше существ, чем присутствует в столкновении.

Ваше суждение всегда превосходит эти рекомендации, и допускается склонение в сторону большего числа затронутых существ. Например, если 8 зомби окружили воина, когда бард накладывает заклинание Дребезги на пространство, занимаемое воином, то область действия заклинания определённо должна охватить всех 8 зомби, даже если согласно таблице сфера радиусом 10 футов включает только 3 существ.

Примеры

Следующий сценарий демонстрирует примеры того, как вы, будучи Мастером, можете применять описанные в этой главе рекомендации.

8 зомби окружают и атакуют воина. Бонус атаки зомби равен +3, а у воина 18 КД, поэтому необходимый для попадания результат равен 15 (18 − 3). Найдя 15 в столбце «Норм.» и соотнеся значение из столбца «Из 8», Мастер получает результат 2/8 — 2 атаки зомби попадают. Используя средний урон зомби (4 дробящего урона), воин получает 8 дробящего урона.

После того как воин подвергся нападению зомби, бард накладывает заклинание Дребезги с центром на воине (бард уверен, что воин преуспеет в спасброске Телосложения и переживёт полученный урон). Закли-

Цели в области действия

—— Тип области и размер ——				
Конус	Куб	Круг*	Линия	Кол-во целей
10 фт.	5-10 фт.	5 фт.	—	1
15-20 фт.	15 фт.	—	Длина 30 и ширина 5 фт.	2
25 фт.	—	10 фт.	Длина 30 и ширина 10 фт. Длина 60 и ширина 5 фт.	3
—	20 фт.	—	Длина 90-100 и ширина 5 фт.	4
30 фт.	—	—	Длина 60 и ширина 10 фт. Длина 120 и ширина 5 фт.	5
35 фт.	25 фт.	15 фт.	—	6
40 фт.	30 фт.	—	Длина 90-100 и ширина 20 фт.	8
45 фт.	—	—	—	9
50 фт.	35 фт.	20 фт.	Длина 120 и ширина 10 фт.	10
55 фт.	40 фт.	—	—	12
60 фт.	45 фт.	25 фт.	—	16
—	50 фт.	30 фт.	—	20

**Применяйте этот столбец для цилиндров, эманаций (для эманаций указан диаметр, а не радиус) и сфер.*

ние охватывает 10-футовую сферу, а таблица «Цели в области действия» предполагает, что такая область охватит 3 зомби. Однако Мастер решает, что под эффект заклинания попадают все 8 зомби и воин). Бонус к спасброску Телосложения зомби равен +3, а сложность спасброска заклинания барда равна 16, поэтому необходимый результат равен 13 (16 − 3). Найдя 13 в столбце «Норм.» и соотнеся значение из столбца «Из 8», Мастер получает результат 3/8 — 3 зомби успешно совершают спасбросок.

Заметив большую толпу зомби вдали, волшебник накладывает заклинание Огненный шар. Это заклинание охватывает 20-футовую сферу. Таблица «Цели в области действия» предполагает, что такая область охватит 10 зомби, но Мастер решает, что они плотно сгруппированы, и добавляет 1к3, выпадает 2. Таким образом, заклинание охватывает 12 зомби. Модификатор спасброска Ловкости зомби равен −2, а сложность спасброска заклинания волшебника — 16, поэтому необходимый результат равен 18 (16 − [−2]). Найдя 18 в столбце «Норм.» и соотнеся значение из столбца «Из 6», Мастер получает результат 1/6. Умножив 12 на 1/6, получается 2, так что 2 из 12 зомби преуспевают в спасброске.

Эффекты окружающей среды

Персонажи, пересекающие ледяную тундру, могут страдать от воздействия экстремального холода, а посещение замка облачного великана может подвергнуть персонажей эффектам большой высоты. В следующих разделах приведены правила для работы с этими и другими эффектами окружающей среды.

Большая высота [High Altitude]

Путешествие на высоте 10000 футов или выше над уровнем моря изнуряет большинство существ из-за уменьшенного количества кислорода в воздухе. Каждый час, который существо проводит, путешествуя на такой высоте, засчитывается как 2 часа для определения продолжительности его путешествия (см. Темп путешествия в главе 2).

Существа могут акклиматизироваться к большой высоте, проведя 30 дней или больше на этой высоте. Существа не могут акклиматизироваться к высотам выше 20000 футов, если только они не родились в таком месте.

Глубокая вода [Deep Water]

Плавание в воде на большой глубине (глубже 100 футов) представляет дополнительные трудности из-за давления воды и её низкой температуры. После каждого часа плавания на большой глубине существо, не обладающее скоростью плавания, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10 или получить 1 степень истощения.

Зона мёртвой магии [Dead Magic Zone]

Зона мёртвой магии — это область, где плетение магии нарушено. Эффект такой же, как у заклинания Поле антимагии, за исключением того, что он постоянен и обычно охватывает область диаметром не более 300 футов.

Область дикой магии [Wild Magic Zone]

Прошедшая магическая катастрофа или неконтролируемый всплеск магии в определённом месте может нарушить плетение, создавая зону дикой магии. В такой области, обычно не превышающей 300 футов в диаметре, магия ведёт себя непредсказуемо.

Каждый раз, когда существо использует ячейку заклинания для накладывания заклинания в зоне дикой магии, бросьте 1к20. Если выпадает 20, то бросьте по таблице «Волна дикой магии» из Книги игрока, чтобы создать магический эффект.

Сильные осадки [Heavy Precipitation]

Всё в области сильного дождя или сильного снегопада считается слабо заслонённой местностью, а существа в этой области совершают проверки Мудрости (Внимательность) с помехой. Сильный дождь также тушит открытое пламя.

Сильный ветер [Strong Wind]

Сильный ветер накладывает помеху на дальнобойные атаки оружием. Он также тушит открытый огонь и рассеивает туман. Летающее существо в условиях сильного ветра должно приземлиться в конце своего хода, иначе оно упадёт.

Сильный ветер в пустыне может создать песчаную бурю, которая накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).

Скользкий лёд [Slippery Ice]

Скользкий лёд считается труднопроходимой местностью. Существо, которое впервые за ход перемещается на скользкий лёд или начинает свой ход там, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 10, иначе оно получает состояние лежащий ничком.

Тонкий лёд [Thin Ice]

Тонкий лёд выдерживает вес до 3к10 × 10 фунтов на каждые 10 квадратных футов площади. Если общий вес на участке тонкого льда превышает этот предел, то лёд на этом участке ломается. Все существа на проломившемся льду падают в воду. Подо льдом находится холодная вода (см. «Холодная вода» ниже).

Холодная вода [Frigid Water]

Существо может находиться в холодной воде количество минут, равное его модификатору Телосложения, без каких-либо негативных эффектов. Каждая последующая минута пребывания в холодной воде требует успешного спасброска Телосложения со Сл. 10, иначе существо получает 1 степень истощения. Существа, обладающие сопротивлением или иммунитетом к урону холодом, автоматически преуспевают в спасброске, как и существа, естественно адаптированные к жизни в холодной воде.

Экстремальная жара [Extreme Heat]

Когда температура достигает 100 градусов по Фаренгейту (38 градусов по Цельсию) или выше, существо, подвергающееся воздействию экстремальной жары и не имеющее доступа к питьевой воде, должно преуспеть в спасброске Телосложения в конце каждого часа, иначе оно получает 1 степень истощения. Сл. равна 5 для первого часа и увеличивается на 1 за каждый последующий час. Существа, носящие средние или тяжёлые доспехи, совершают этот спасбросок с помехой. Существа, обладающие сопротивлением или иммунитетом к урону огнём, автоматически преуспевают в спасброске.

Экстремальный холод [Extreme Cold]

Когда температура составляет 0 градусов по Фаренгейту (-17 градусов по Цельсию) или ниже, существо, подвергающееся воздействию экстремального холода, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10 в конце каждого часа, иначе оно получает 1 степень истощения. Существа, обладающие сопротивлением или иммунитетом к урону холодом, автоматически преуспевают в спасброске.

Эффекты планов [Plannar Effects]

Некоторые планы и области на Материальном плане, находятся под особым влиянием, которое оказывает сверхъестественное воздействие на находящихся в них существ. Несколько примеров представлены ниже. Дополнительную информацию о планах см. в главе 6.


Дружественный бронзовый дракон внимательно следит за кораблем, попавшим в шторм.
Художник: Olivier Bernard
Оригинал

Благословенное благодеяние [Blessed Beneficence]

На плане гора Целестия и в регионах, где ощущается его влияние, существа благословлены всепроникающим благодеянием плана. Существа, за исключением исчадий и нежити, получают эффект заклинания Благословение, пока они остаются в зоне благословенного благодеяния. Кроме того, такое существо, завершающее продолжительный отдых в этой зоне, получает эффект заклинания Малое восстановление.

Ветра Пандемониума [Winds of Pandemonium]

Ветра Пандемониума это обычное дело в этом плане и в регионах, где ощущается его влияние, включая части Подземья. Существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл. 10 после каждого часа, проведённого среди завывающих ветров. При провале существо получает 1 степень истощения. Ветра не могут повысить степень истощения выше 3. Завершение продолжительного отдыха не снижает степень истощения, если существо не может каким-то образом избежать ветров.

Жестокость Геенны [Gehennan Cruelty]

На плане Геенна и в регионах, где ощущается его влияние, существа испытывают ненависть к взаимопомощи. Всякий раз, когда существо, подверженное жестокости Геенны, накладывает заклинание, восстанавливающее хиты или снимающее состояние (кроме состояния невидимый), заклинатель должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл. 10. В случае провала заклинание не срабатывает и расходуется впустую.

Жизненная энергия Аркадии [Arcadian Vitality]

На плане Аркадия и в регионах, где ощущается его влияние, существа получают эффекты от сверхъестественной жизненной энергии, которая даёт им иммунитет к состояниям испуганный и отравленный.

Кровожадность Ахерона [Acheronian Bloodlust]

План Ахерон вознаграждает существо за нанесение вреда другим существам, наделяя его силой продолжать сражаться. Находясь в Ахероне или в регионе под его влиянием, существо получает временные хиты, равные половине его максимума хитов, каждый раз, когда оно снижает хиты другого существа до 0.

Яды

Благодаря своей коварной и смертоносной природе, яды являются излюбленным инструментом убийц и злых существ.

Яды делятся на следующие 4 типа:

Контактный. Контактный яд можно намазать на предмет, и он остаётся активным до тех пор, пока не будет смыт или не коснётся кожи. Существо, которое соприкасается с контактным ядом оголённой кожей, подвергается его эффектам.

Поглощаемый. Существо должно проглотить всю дозу поглощаемого яда, чтобы ощутить его эффекты. Дозу можно добавить в еду или питьё. Вы можете решить, что частичная доза вызывает ослабленный эффект, например, давая преимущество на спасбросок или нанося только половину урона при провале спасброска.

Вдыхаемый. Ядовитые порошки и газы начинают действовать при вдыхании. При распылении порошка или выпускании газа существа в пределах 5-футового куба подвергаются его эффекту. Облако яда рассеивается сразу после этого. Задержка дыхания неэффективна против вдыхаемых ядов, так как они воздействуют на слизистую носа, слёзные протоки и другие части тела.

Оружейный. Яд для оружия может быть нанесён бонусным действием на оружие, снаряд или подобный объект. Яд действует до тех пор, пока не будет доставлен через рану или смыт. Существо, которое получает колющий или рубящий урон от объекта, покрытого ядом, подвергается его эффектам.

Покупка яда

В некоторых сеттингах законы запрещают владение и использование ядов, но у нелегального торговца или недобросовестного аптекаря может быть спрятанный запас. Персонажи с криминальными контактами могут легко приобрести яд. Другим персонажам, возможно, придётся основательно поискать и давать взятки, чтобы достать нужный яд.

Сбор яда

Персонаж может попытаться собрать яд с ядовитого существа, которое мертво или находится в состоянии недееспособный. Это занимает 1к6 минут, после чего персонаж совершает проверку Интеллекта (Природа) со Сл. 20, используя набор отравителя. При успехе персонаж собирает достаточно яда для одной дозы, и больше яда из этого существа добыть невозможно. При провале проверки персонаж не может извлечь яд. Если проверка провалена на 5 или более, то персонаж подвергается воздействию яда существа.

Примеры ядов

Примеры ядов представлены ниже в алфавитном порядке. Описание каждого яда включает рекомендованную цену за 1 дозу, его тип (контактный, поглощаемый, вдыхаемый или оружейный) и описание его ослабляющего эффекта.

Бледная настойка [Pale Tincture]

Поглощаемый (250 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Бледной настойки, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 16 или получить 3 (1к6) урона ядом и состояние отравленный. Отравленное существо повторяет спасбросок каждые 24 часа, получая 3 (1к6) урона ядом при провале. Урон от яда нельзя вылечить, пока существо отравлено таким образом. После 7 успешных спасбросков против этого яда существо перестаёт быть отравленным.

Дым жжённого отура [Burnt Othur Fumes]

Вдыхаемый (500 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Дыма жжёного отура, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 13 или получить 10 (3к6) урона ядом. Оно должно повторять спасбросок в начале каждого своего хода. При каждом последующем провале существо получает 3 (1к6) урона ядом. После трёх успешных спасбросков эффект яда заканчивается.

Жало Лолс [Lolth's Sting]

Оружейный (200 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Жала Лолс, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 13 или получить состояние отравленный на 1 час. Если существо проваливает спасбросок на 5 и более, то оно также получает состояние бессознательный, пока оно отравлено таким образом. Существо приходит в сознание, если получает урон или если другое существо действием будит его.

Злоба [Malice]

Вдыхаемый (250 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Злобы, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получить состояние отравленный на 1 час. Пока существо отравлено таким образом, оно также получает состояние ослеплённый.



Зарак наносит яд на свой кинжал.
Художник: Zuzanna Wuzyk
Оригинал

Змеиный яд [Serpent Venom]

Оружейный (200 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Змеиного яда, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 11, получая 10 (3к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Кровь ассасина [Assassin's Blood]

Поглощаемый (150 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Крови ассасина, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 10. В случае провала существо получает 6 (1к12) урона ядом и на 24 часа получает состояние отравленный. При успешном спасброске существо получает только половину урона.

Масло таггита [Oil of Taggit]

Контактный (400 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Масла таггита, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 13 или получить состояние отравленный на 24 часа. Пока существо отравлено таким образом, оно также получает состояние бессознательный. Существо приходит в сознание, если получает урон.

Полуночные слёзы [Midnight Tears]

Поглощаемый (1500 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Полуночных слёз, не испытывает никакого эффекта до полуночи. Любое воздействие, снимающее состояние отравленный, нейтрализует этот яд. Если яд не был нейтрализован до полуночи, то существо совершает спасбросок Телосложения со Сл. 17, получая 31 (9к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Слизь ползающего падальщика [Carrion Crawler Mucus]

Контактный (200 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Слизи ползающего падальщика, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 13 или получить состояние отравленный на 1 минуту. Пока существо отравлено таким образом, оно также получает состояние парализованный. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект при успехе.

Ступор [Torpor]

Поглощаемый (600 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Ступора, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получить состояние отравленный на 4к6 часов. Пока существо отравлено таким образом, его скорость уменьшена в 2 раза.

Сыворотка правды [Truth Serum]

Поглощаемый (150 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Сыворотки правды, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 11 или получить состояние отравленный на 1 час. Пока существо отравлено таким образом, оно не может сознательно лгать.

Эссенция эфира [Essence of Ether]

Вдыхаемый (300 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Эссенции эфира, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получить состояние отравленный на 8 часов. Пока существо отравлено таким образом, оно также имеет состояние бессознательный. Существо пробуждается, если получает урон или если другое существо действием будит его.

Яд виверны [Wyvern Poison]

Оружейный (1200 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Яда виверны, совершает спасбросок Телосложения со Сл. 14, получая 24 (7к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Яд лилового червя [Purple Worm Poison]

Оружейный (2000 зм)

Существо, подвергшееся воздействию Яда лилового червя, выполняет спасбросок Телосложения со Сл. 21. При провале оно получает 35 (10к6) урона ядом, а при успехе — половину этого урона.


Таинственная карета везёт вампира Страда фон Заровича из замка Равенлофт.
Художник: David Auden Nash
Оригинал

Глава 4: Создание приключения

Независимо от того, придумываете ли вы свои собственные приключения или используете готовые, эта глава поможет вам создавать увлекательные и запоминающиеся события для ваших игроков.

Создание приключения включает в себя сочетание сцен исследования, социального взаимодействия и сражения в единую цельную историю, которая соответствует потребностям ваших игроков и вашей кампании. Основные элементы хорошего повествования должны направлять вас в этом процессе, связывая столкновения в единый связный рассказ.

Пошаговое создание приключений

Следуйте этим шагам, чтобы создать приключение:

Шаг 1: Сформулируйте суть. Определите ситуацию или конфликт, которые лежат в основе приключения. Также подумайте о месте действия приключения и о том, что делает его уникальным и интересным.

Шаг 2: Наберите игроков. Подумайте, как персонажи окажутся втянуты в созданную вами ситуацию. Учитывайте, как приключение может быть связано с целями персонажей.

Шаг 3: Спланируйте сцены. Определите столкновения или события, которые приведут персонажей от начала приключения к его завершению.

Шаг 4: Доведите приключение до конца. Как вы планируете закончить приключение? Подумайте о возможных концовках, а также о наградах для персонажей.

Остальная часть этой главы предлагает вдохновение и советы для каждого из этих четырёх шагов.

Сформируйте суть

Приключение разделяет многие черты с романом, фильмом, выпуском комикса или эпизодом телесериала. Серии комиксов и сериализованные теледрамы особенно хорошо подходят для сравнения, потому что отдельные приключения имеют ограниченный масштаб, но объединяются (в определённой степени), чтобы создать более крупное повествование. Если приключение — это один эпизод или сезон сериала, то кампания — это сериал целиком.

Однако, хотя сравнение приключения с другими формами повествования полезно, важно помнить, что приключение не становится завершённой историей, пока вы не сыграете его. Ваши игроки являются соавторами истории вместе с вами, и события в ней не должны быть предопределёнными; действия персонажей игроков должны иметь значение. Например, если крупный злодей появляется до завершения приключения, в его рамках должна существовать возможность, что герои могут победить этого злодея. В противном случае игроки могут почувствовать себя, словно их «ведут по рельсам» — поставили на путь с единственным направлением или исходом, как бы они ни пытались его изменить.

Может быть полезно представить приключение не как повествование, развивающееся от начала до конца с минимальной возможностью отклонения, а как совокупность ситуаций, которые вы предлагаете персонажам. Приключение развивается органично, в зависимости от реакций игроков на предложенные вами ситуации.

Использование готовых приключений

Готовое приключение включает заранее подготовленный сценарий с картами, ПМ, монстрами и сокровищами, которые вам понадобятся для его проведения. Это позволяет сосредоточить время подготовки на развитии сюжета, вызванного действиями персонажей.

Вы можете настроить готовое приключение так, чтобы оно лучше соответствовало вашей кампании и привлекало ваших игроков. Например, вы можете заменить злодея приключения на того, с которым игроки уже сталкивались в вашей кампании, или добавить детали из вашего мира, чтобы приключение включало персонажей игроков так, как его создатель даже не мог себе представить.

Готовые приключения также дают вдохновение для ваших собственных сюжетов. Вы даже можете взять часть приключения и включить её в другое. Например, вы можете использовать карту храма, но заселить его монстрами по своему выбору, или использовать сцену погони как модель для аналогичного эпизода в вашей кампании.

Замысел приключения

Один из способов начать обдумывать приключение — представить ситуацию, которая может заинтересовать персонажей. Для некоторых игроков D&D слух о подземелье, полном сокровищ, уже достаточная причина для начала приключения. Назревающая война между двумя малыми народами, смерть лидера и восхождение нового, миграция опасных монстров, появление кометы или открытие портала на другой план — всё это ситуации, которые могут стать отправной точкой для приключения.

Простой замысел также может сводиться к следующему: «магический предмет, который хотят персонажи, спрятан в подземелье». Ознакомление с магическими предметами из главы 7 может вдохновить вас на создание простой идеи для приключения.

Конфликт приключения

Идея может быть хорошей отправной точкой, но прежде чем превратить её в полноценное приключение, необходимо добавить конфликт, который заслуживает внимания героев. Конфликт может быть вызван одним злодеем или монстром, злодеем с приспешниками, разнообразными монстрами или злой организацией. Однако необязательно, чтобы он включал силы зла; это может быть соперничество или разногласие между двумя семьями, организациями или нациями; надвигающаяся природная (или магическая) катастрофа; или даже конфликт внутри самой группы приключенцев о том, как достигнуть целей персонажей.

Если взять за основу идею подземелья, полного сокровищ, какой конфликт ждёт персонажей, когда они войдут в это подземелье? Это может быть что-то простое, например, «враждебные монстры хотят съесть персонажей» или «в подземелье обитают две соперничающие фракции монстров». Это также может включать соперника или злодея, надеющегося первым разграбить подземелье; извергающийся вулкан, грозящий похоронить подземелье; или две соперничающие семьи, претендующие на сокровища, оставленные в подземелье их предками.

Если вы зашли в тупик, пролистайте Бестиарий, пока не найдёте монстра, который вас вдохновит.

Ситуации для приключений

Используйте таблицы в этом разделе, чтобы найти вдохновение для приключений под персонажей разных уровней. Диапазон возможных уровней сгруппирован в 4 этапа. Вы можете бросить кости, чтобы определить результат, который зажжёт ваше воображение, или прочитать записи в таблицах, пока не найдёте что-то, что привлечёт ваше внимание.

Уровни 1–4: Местные герои

Судьба деревни может зависеть от умений начинающих приключенцев. Эти персонажи преодолевают опасные территории и исследуют проклятые склепы, где им предстоит сражаться с яростными волками, гигантскими пауками, злыми культистами, плотоядными вурдалаками и безжалостными разбойниками.

Ситуации для приключений 1-4 уровней

1к20	Ситуация
1	Вирмлинг дракона собрал банду кобольдов, чтобы добыть сокровища.
2	Крысолюды из городской канализации замышляют захватить контроль над советом управляющих.
3	Бандитская деятельность оставила улики о попытках возродить изгнанный злой культ.
4	Стая гноллов буйствует в опасной близости от местных ферм.
5	Соперничество между двумя торговыми семьями перерастает из пакостей в хаос.
6	Новый котлован открыл давно зарытое подземелье, в котором, как полагают, хранятся сокровища.
7	Шахтёры обнаружили подземные руины и были схвачены живущими там монстрами.
8	Невиновного обвиняют в преступлениях монстра, способного превращаться в чужой облик.
9	Упыри выходят из катакомб по ночам.
10	Известный преступник скрывается от закона в старых руинах или заброшенной шахте.
11	Инфекция в лесу заставляет пауков вырастать до огромных размеров и делает их агрессивными.
12	Ради мести деревне за мнимое оскорбление, некромант оживляет трупы на кладбище.
13	В деревне распространяется злой культ. Те, кто выступает против культа, отмечены для жертвоприношения.
14	Заброшенный дом на окраине города населён нежитью из-за проклятого предмета в доме.
15	Существа из Страны фей проникают в мир и причиняют вред и несчастья жителям деревни и их скоту.
16	Проклятие карги делает животных необычайно агрессивными.
17	Деревенские задиры объявили себя ополчением и вымогают у жителей деревни деньги и еду.
18	После того, как местный рыбак вытаскивает из моря гротескную статую, ночью на береговую линию начинают нападать водные монстры.
19	Руины на холме около деревни находятся под проклятием, поэтому люди туда не ходят, за исключением учёного, который хочет их изучить.
20	Новый капитан взял на себя командование бандой пиратов или разбойников и начал совершать частые набеги.

Уровни 5–10: Герои королевства

На этом этапе персонажи отправляются в приключения, которые могут определить судьбу целого королевства. Эти приключенцы исследуют зловещие дикие земли и древние руины, где сталкиваются с великанами, гидрами, големами, дьяволами, демонами и иллитидами. Они также могут встретить молодого дракона, который недавно обустроил своё логово.

Ситуации для приключений 5-10 уровней

1к20	Ситуация
1	Группа культистов призвала демона, чтобы посеять хаос в городе.
2	Мятежник привлекает монстров на свою сторону, обещая разграбить сокровищницу короля.
3	Злой артефакт превратил лес в мрачное болото, полное ужасных монстров.
4	Аберрация, живущая в Подземье, посылает своих приспешников, чтобы захватить людей с поверхности и превратить их в новых приспешников.
5	Монстр (возможно, дьявол, слаад или карга) выдаёт себя за видного дворянина, чтобы ввергнуть королевство в гражданскую войну.
6	Опытный вор планирует украсть королевские регалии.
7	Голем, призванный служить защитником, сошёл с ума и захватил своего создателя.
8	Заговор шпионов, убийц и некромантов с целью свергнуть правителя.
9	Обустроив логово, молодой дракон пытается внушить страх и заслужить уважение других существ, живущих поблизости.
10	Приближение одинокого великана тревожит жителей города, но великан просто ищет место для мирной жизни.
11	Огромный монстр, выставленный на обозрение в зверинце, вырывается на свободу и начинает буйствовать.
12	Шабаш карг крадёт дорогие сердцу воспоминания у путешественников.
13	Злодей ищет могущественную магию в древних руинах, надеясь использовать её для завоевания.
14	Коварный аристократ устраивает бал-маскарад, который многие гости видят как возможность для продвижения своих собственных планов. Также на балу присутствует по крайней мере один монстр, превращающийся в другие облики.
15	Корабль, перевозивший ценное сокровище или злой артефакт, тонет во время шторма или атаки монстров.
16	Стихийное бедствие на самом деле было вызвано магией, которая пошла наперекосяк, или коварными планами культа.
17	Тайный культ использует шпионов, чтобы усилить напряжённость между двумя враждующими странами, надеясь спровоцировать войну, которая ослабит обе страны.
18	Повстанцы или силы вражеской страны похитили важного дворянина.
19	Потомки беженцев хотят вернуть свой родной город, который теперь населён монстрами.
20	Известная группа приключенцев так и не вернулась из экспедиции к знаменитым руинам.


Смерть древнего дракона может потрясти основы мира. Художник: Chase Stone Оригинал

Уровни 11–16: Владыки земель

Судьба нации или даже мира зависит от персонажей на этом этапе. Эти приключенцы исследуют неизведанные регионы и заброшенные подземелья, где сталкиваются с ужасными интриганами Нижних планов, хитроумными ракшасами и иллитидами, а также голодными лиловыми червями. Они могут встретить и даже победить могущественного взрослого дракона. На этом этапе они заключают мир между нациями или ведут их к войне, а их грозная репутация привлекает внимание могущественных врагов.

Ситуации для приключений 10-16 уровней

1к12	Ситуация
1	Портал в Бездну открывается в проклятом месте и извергает демонов в мир.
2	Отряд великанов-охотников загнал свою добычу (огромных зверей) на пастбища.
3	Логово взрослого дракона превращает прилегающую землю в неблагоприятную для её жителей.
4	Давно утерянный журнал описывает невероятное путешествие в скрытое подземное царство, полное магических чудес.
5	Культисты надеются убедить дракона пройти обряд, который превратит его в драколича.
6	Правитель царства отправляет эмиссара к враждебному соседу, чтобы договориться о перемирии, и эмиссару нужна защита.
7	Замок или город был втянут на другой план.
8	По земле проносится буря, а в эпицентре бури — таинственная летающая цитадель.
9	Две части магического предмета находятся в руках злейших врагов; третья часть утеряна.
10	Злые культисты собираются со всего мира, чтобы призвать чудовищного бога или инопланетную сущность.
11	Правитель тиран запрещает использование магии без официального разрешения. Тайное общество заклинателей стремится свергнуть тирана.
12	Во время засухи низкий уровень воды в озере открывает ранее неизвестные древние руины, в которых таится могущественное зло.

Уровни 17–20: Владыки мира

На этом этапе приключения имеют далеко идущие последствия, возможно, определяющие судьбу миллионов на Материальном плане и даже за его пределами. Персонажи пересекают потусторонние миры, исследуют демипланы и другие внемировые локации, где сражаются с ужасными балорами-демонами, титанами, архидьяволами, личами, древними драконами и даже воплощениями богов.

Ситуации для приключений 17-20 уровней

1к10	Ситуация
1	Древний дракон замышляет уничтожить бога и занять его место в пантеоне. Приспешники дракона ищут артефакты, которые могут призвать и ослабить этого бога.
2	Отряд великанов прогнал металлического дракона и захватил логово. Дракон хочет вернуть логово.
3	Древний герой возвращается из мёртвых, чтобы подготовить мир к возвращению столь же древнего монстра.
4	Древний артефакт обладает силой победить или заточить неистового титана.
5	Бог земледелия разгневан, из-за чего реки высыхают, а урожай увядает.
6	Артефакт, принадлежащий богу, попадает в руки смертных.
7	Титан, заключённый в Подземье, начинает вырываться на свободу, вызывая ужасные землетрясения, которые являются лишь прелюдией к тому, что титан сотворит при освобождении.
8	Лич пытается истребить всех заклинателей, которые приближаются к уровню силы лича.
9	Священный храм был построен вокруг портала, ведущего в один из Нижних планов, чтобы предотвратить проникновение зла. Теперь храм подвергся осаде с обеих сторон.
10	Пять древних металлических драконов укрываются в Столпах творения. Если все эти драконы будут убиты, то мир рухнет в хаос. Один только что был убит.

Сеттинг приключений

Многие приключения в D&D вращаются вокруг подземелий — ограниченных пространств, таких как огромные залы и гробницы, подземные логова монстров, лабиринты, наполненные ловушками, природные пещеры, простирающиеся на мили под поверхностью, и разрушенные замки. Раздел Подземелья в главе 3 поможет вам создать окружение подземелья для вашего приключения.

Конечно, не каждое приключение разворачивается в подземелье. Поход через пустыню или опасное путешествие в джунгли могут быть захватывающими приключениями сами по себе. Под открытым небом драконы кружат в поисках добычи, свирепые воины выходят из мрачных крепостей, чтобы вести войну против своих соседей, огры и тролли грабят фермы в поисках пищи, а чудовищные пауки падают с деревьев, опутанных паутиной.

Приключения также могут разворачиваться в городах, посёлках и деревнях, которые зачастую не менее опасны, чем подземелья или дикая природа. Раздел Поселения в главе 3 поможет вам создать поселение, где может происходить приключение.

Карты приключений

Место приключения почти всегда выигрывает от наличия карты, и чем более тщательно она продумана, тем больше удовольствия получат игроки, исследуя локацию.

Карты и структура приключений. Карта приключений может принимать множество форм — от детализированной карты подземелья, на которой указаны размеры и содержимое каждой комнаты, до грубого наброска того, как одно столкновение может привести к другому в зависимости от маршрута, который выберут персонажи. Независимо от формы карты, она выполняет функцию схемы, где каждая точка принятия решения (развилка в коридоре, комната с несколькими выходами) ведёт к новым точкам принятия решений. Если персонажи выходят из комнаты через северную дверь, то вы сверяетесь с картой и определяете, что она ведёт в большой зал, украшенный колоннами, где огненный король-великан держит свой двор. Если они выходят через потайную дверь на юго-востоке, то вы проверяете карту и следуете за туннелем, ведущим к скрытым сокровищницам под большим залом.

Примеры карт. Приложение Б содержит карты, которые вы можете использовать для своих приключений или как источник вдохновения для создания собственных карт. Вы также можете изменять эти карты, чтобы они соответствовали деталям выбранной локации.

Вдохновение для карт. Интернет — отличный источник для поиска карт приключений, которые уже были созданы, а также реальных планов зданий, городских карт и других изображений, которые могут вдохновить вас на создание собственных карт.

Оживление локации

Обитаемая локация приключения имеет свою экосистему. Существа, живущие там, нуждаются в пище, воде, воздухе и отдыхе. Хищники нуждаются в добыче, а разумные существа ищут логова, которые обеспечивают лучшее сочетание воздуха, пищи, воды и безопасности. Учитывайте эти факторы при создании локации приключения. Если место подчиняется внутренней логике, то приключенцы смогут использовать своё понимание этой логики для принятия взвешенных решений.

Например, персонажи, обнаружившие бассейн с пресной водой в подземелье, могут сделать вывод, что многие существа, населяющие это подземелье, приходят к этому месту, чтобы напиться. Приключенцы могут устроить там засаду. Аналогично, закрытые или запертые двери могут ограничивать передвижение некоторых существ. Подземелье, кишащее падальщиками или кровопийцами, должно иметь открытые проходы, чтобы эти существа могли передвигаться в поисках пищи.

Обитатели локации

Монстры в любой локации приключения — это больше, чем просто набор случайных существ, которые случайно оказались рядом друг с другом. Грибы, дикие животные, падальщики и хищники могут сосуществовать в сложной экосистеме, наряду с разумными существами, которые делят пространство с помощью переговоров или господства.

Каждое существо в Бестиарии содержит указание на типы местности, где это существо чаще всего встречается, а также таблицы, перечисляющие существ, обычно обитающих в каждом типе местности. Используя эту информацию, вы можете определить, какие существа населяют локацию приключения в той или иной среде. Вы можете выбрать широкий спектр существ (от обычных вредителей до разумных обитателей и устрашающих хищников) и решить, как они взаимодействуют друг с другом.

Фракции. В больших локациях, как правило, группы существ могут соперничать за ресурсы. Когда эти группы состоят из разумных существ, это открывает множество возможностей для приключенцев, попавших в такие места. Персонажи могут заключить союз с одной из групп или стравить их между собой, чтобы снизить угрозу от более мощных монстров. Например, в подземелье, населенном иллитидами и подчиненными им гримлоками, приключенцы могут попытаться спровоцировать гримлоков на восстание против иллитидов.

Оживите лидеров ПМов этих групп, как описывает раздел Персонажи мастера в главе 3, проработав их личности и цели. Затем используйте эти элементы, чтобы определить, как лидеры реагируют на приключенцев.



Обычная легенда карты. Художник: Wayne England Оригинал

Наберите игроков

Если ситуация в приключении напрямую влияет на персонажей или на людей и места, которые им дороги, то это зачастую становится достаточной мотивацией для того, чтобы они вмешались (однако см. раздел Уважение к игрокам в главе 1, где даются советы относительно причинения вреда людям и местам, которые дороги персонажам).

Если ситуация в приключении не оказывает очевидного влияния на персонажей или на людей и вещи, которые им дороги, то можно использовать другие методы для вовлечения игроков. Эти методы лучше адаптировать к мотивации ваших игроков и их персонажей. Например, некоторые группы приключенцев — это благородные герои, которые без колебаний откликаются на мольбы невинных жителей деревни о помощи; другие группы — это закалённые наёмники, которые реагируют только на предложения оплаты. Некоторые группы преданы богам, правителям или другим покровителям, которые могут направить их на задания, как напрямую, так и через посредников.

Покровители приключений

Многие приключения начинаются с того, что покровитель просит персонажей выполнить квест или миссию, предлагая награду в обмен на эту услугу.

Потратьте время, чтобы проработать ПМа, который будет выступать в роли покровителя. Иногда может быть интересно, если покровитель предаст персонажей. Однако, использовать этот приём более одного раза в кампании, скорее всего, сделает игроков подозрительными к любым будущим покровителям, а также, возможно, подозрительными к любым зацепкам для приключений, которые вы предложите.

Таблица «Зацепки покровителя» предлагает несколько идей, как покровитель может вовлечь персонажей в приключение. Раздел Начало кампании в главе 5 предлагает ещё больше идей для покровителей.

Зацепки покровителя

1к6	Зацепки
1	Городской глашатай объявляет, что некто желает нанять приключенцев.
2	Кто-то, на кого персонажи хотят произвести впечатление или от кого им нужна услуга, просит их разобраться с ситуацией приключения.
3	Когда персонажи прибывают в новый город, они находят доску объявлений, на которой кто-то разместил объявление о поиске приключенцев.
4	Богатый покровитель, знающий о достижениях приключенцев, пишет им с предложением заплатить за их услуги.
5	Нуждающийся горожанин, узнавший о достижениях и доброте приключенцев, проезжает много миль, чтобы найти их и умоляет о помощи.
6	Приключенцев арестовывают (по обоснованным или выдуманным обвинениям) и предлагают шанс избежать наказания, выполнив задание.

Пишем для себя

Когда вы готовите приключение для игры с друзьями, нет необходимости писать сотни страниц, подробно описывая каждую локацию. Вы можете провести игру, имея записей не больше, чем содержится в одном из коротких приключений в конце этой главы.

Разрушайте клише

При создании интересных второстепенных персонажей для вашего мира обратите внимание на следующее:

Избегайте стереотипов. Показывайте, как люди из одной культуры могут отличаться друг от друга. Не используйте стереотипы из реального мира в уничижительном ключе.

Разнообразие. Добавляйте персонажей разных полов, этнических групп и сексуальных ориентаций, а также людей с разнообразными убеждениями, возможностями, ролями, профессиями, интересами и взглядами на жизнь.

Свежий взгляд. Всегда, когда это возможно, добавляйте новую грань знакомым тропам. Таинственная фигура, которая поручает приключенцам задание от имени короля, может оказаться самим королём под прикрытием. Волшебник в башне может быть не чем иным, как иллюзией, созданной бандой воров для охраны их добычи.

Близость к реальности. Относитесь к ПМ как к настоящим людям с реальными мотивациями. Поставьте себя на их место. Что бы вы сделали на их месте?

Сверхъестественные зацепки

Небесные предзнаменования, яркие сны или другие магические явления могут указать персонажам на ситуацию приключения и подсказать ход действий. Таблица «Сверхъестественные зацепки» предлагает некоторые предложения.

Сверхъестественные зацепки

1к6	Зацепки
1	Все персонажи видят яркий сон, который предвещает элементы приключения.
2	Во время подготовки заклинаний один персонаж получает задание от бога или покровителя.
3	Гадалка указывает одному из персонажей на задание и даёт подсказки о предстоящих испытаниях.
4	Пламя, облака, дым или огромные стаи птиц принимают отчётливые формы, которые предвещают ситуацию приключения.
5	Животные или оживлённые предметы направляют приключенцев прямо к приключению.
6	Кто-то умерший возвращается как призрак и преследует персонажей. Призрак побуждает персонажей расследовать причину смерти призрака и упокоить его.

Случайные зацепки

Иногда персонажи просто попадают в приключение по чистой случайности — или, по крайней мере, по тому, что кажется совпадением (что на самом деле может включать божественное или другое сверхъестественное вмешательство). Таблица «Случайные зацепки» даёт некоторые идеи.

Случайные зацепки

1к6	Зацепки
1	Персонажи находят письмо, описывающее ситуацию приключения.
2	Персонажи находятся на другом задании, например, ищут определённый магический предмет, который приводит их в ситуацию приключения.
3	Ситуация приключения нарушает фестиваль или церемонию, которую посещают персонажи.
4	Магическая неудача помещает персонажей в ситуацию приключения.
5	Во время путешествия в караване или на борту корабля персонажи подружились с ПМ, у которого есть информация о ситуации приключения.
6	Персонажи подвергаются нападению после того, как их ошибочно приняли за другую группу приключенцев Они узнают о ситуации приключения из подсказки, оставленной нападавшими.

Спланируйте сцены

Сцены — это отдельные этапы в большом повествовании вашего приключения. В своей основе сцены представляет собой задачу с препятствием. Оно выполняет одну или несколько из следующих задач:

- Приближает персонажей к достижению цели.
- Затрудняет продвижение персонажей к цели.
- Раскрывает новую информацию.

Цели персонажей

Следующие цели могут служить основой для сцен. Хоть эти цели фокусируются на одной сцене в ходе приключения, но использование одной и той же цели в нескольких сценах позволяет объединить их в более крупное препятствие или проблему, которую приключенцы должны преодолеть.

Установить мир

Персонажам нужно убедить 2 противоборствующие группы (или их лидеров) прекратить развивающийся конфликт. Как усложнение, у персонажей могут быть враги в одной или обеих противоборствующих сторонах, или посторонний другой человек или группа могут разжигать конфликт ради своих целей. Столкновение, направленное на установление мира, может состоять исключительно из социального взаимодействия, возможно, с угрозой боя, если переговоры пойдут плохо. Оно также может начаться как боевое столкновение, где персонажи пытаются остановить бой и заставить стороны начать диалог.

Рельсы

Игроки должны чувствовать, что контролируют своих персонажей, их выбор имеет значение, а их действия оказывают влияние на развитие приключения и игровой мир. Помните об этом, планируя свои приключения. Если ваше приключение зависит от определённых событий, то продумайте несколько способов, которыми они могут произойти, или будьте готовы к тому, что находчивые игроки могут не позволить этим событиям произойти так, как вы ожидали. В противном случае у игроков может возникнуть ощущение, что их «везут по рельсам».

С другой стороны, иногда игроки намеренно игнорируют зацепки для приключений, которые вы им предлагаете, и полностью «сходят с рельс». См. раздел Уважение к Мастеру в главе 1 и Наберите игроков позднее в этой главе, чтобы получить советы, как справляться с подобными ситуациями.

Один из способов дать игрокам ощутимые варианты — это предоставить несколько возможностей для исследования или выполнения приключений одновременно. Если у персонажей есть 2 или 3 направления, которыми они могут воспользоваться или исследовать, то у них есть возможность выбора. А если те нити, которые они не исследуют, обернутся большими проблемами, то вы явно продемонстрируете наличие ценности их решений.



Когда в разрушенном подземелье обитают враждующие фракции, иногда лучшим решением будет не мешать им!
Художник: Ralph Horsley
Оригинал



Гоблины-налётчики готовят засаду в ущелье.
Художник: Robson Michel
Оригинал

Защитить ПМа или объект

Персонажи должны выступить в роли телохранителей или защитить какой-то объект, находящийся под их опекой. Как усложнение, ПМ под защитой группы может быть проклят, напуган, неспособен сражаться или склонен ставить жизни приключенцев под угрозу своими сомнительными решениями. Объект, который приключенцы поклялись защищать, может быть разумным, проклятым или трудным для транспортировки. Такая сцена может быть сражением или исследованием, при этом ПМ или объекту могут угрожать враждебные существа или опасная окружающая среда. Если персонажи защищают ПМ, то эта цель может добавить элемент социального взаимодействия к сцене сражения или исследования.

Получение объекта

Приключенцы должны завладеть конкретным объектом, находящимся в области столкновения, часто в условиях ограничения времени. Это может быть сражение, в котором монстры охраняют объект, или исследование, где доступ к объекту преграждают ловушки или опасности. В качестве усложнения враги могут желать завладеть объектом так же сильно, как и приключенцы, добавляя боевой элемент к исследовательскому столкновению или усложняя боевое столкновение.

Прорыв через препятствия

Приключенцы должны пройти через опасную область. Как и в случае с получением объекта, достижение выхода важнее, чем уничтожение противников в области. Осложнением может стать, как ограничение по времени, так и развилки, которые могут ввести персонажей в заблуждение. Это может быть исследованием, осложнением ловушками и опасностями, или сражением с враждебными монстрами.

Скрытое проникновение

Приключенцам нужно пройти через область сцены, не привлекая внимания врагов. Обычно это сцена исследования, но если персонажей обнаружат, то это может привести к сражению или социальному взаимодействию.

Остановить ритуал

Планы лидеров злых культов, зловредных заклинателей и исчадий часто включают ритуалы, которые необходимо сорвать. В сражении персонажам, возможно, придётся пробиваться через злых приспешников, прежде чем они смогут попытаться разрушить магию ритуала. Это также может стать основой для сцены исследования, где задачей станет добраться до места проведения ритуала, или социального взаимодействия, а цель — убедить лидеров ритуала прекратить обряд. В качестве осложнения ритуал может быть близок к завершению на момент прибытия персонажей, что накладывает ограничение по времени. Завершение ритуала также может иметь немедленные последствия.

Устранение одной цели

Злодей, которого персонажи стремятся победить, окружён приспешниками, достаточно могущественными, чтобы убить приключенцев. Персонажи могут бежать и надеяться сразиться со злодеем в другой раз, или они могут попытаться пробиться через приспешников. В качестве осложнения приспешники могут быть невинными существами, находящимися под контролем злодея. Убийство злодея освободит их из-под контроля, но приключенцам придётся выдержать атаки приспешников, пока злодей не падёт.



Разговор Отто с волшебным зеркалом это захватывающий опыт социального взаимодействия.
Художник: Chris Seaman
Оригинал

Сохраняем развитие приключения

Убедитесь, что у ваших игроков есть чёткие цели, которые они могут преследовать на каждом этапе приключения. Три простые техники помогут обеспечить понимание задач и способов их выполнения:

Советник. Полезный ПМ во время социального взаимодействия может дать персонажам советы и рекомендации. Такой ПМ может быть покровителем, изначально отправившим персонажей в приключение, кем-то, кого они встретили на своём пути, или контактом одного из персонажей. При планировании приключения включите в него ПМов, которые могут выполнять эту роль.

Вторжение зла. Если события начинают замедляться, то пусть персонажи столкнутся со слугой или монстром, связанным с основной угрозой приключения. После завершения столкновения персонажи могут найти информацию, которая вернёт их на верный путь. Заранее спланируйте 1-2 такие встречи.

Роль Мастера. Если персонажи не могут понять, как решить сцену, или не уверены, что делать дальше, то вы можете напомнить игрокам о том, что их персонажи уже узнали, или предложить проверку Интеллекта (Анализ) или что-то аналогичное, чтобы персонажи вспомнили и/или связали воедино то, что может ускользать от игроков.

Множество путей сюжета

Убедитесь, что у персонажей всегда есть несколько способов продвигаться по приключению. Если они пропустят один путь, то у них должна быть альтернатива. Запланируйте возможности для прогресса приключения даже в случае неудачи персонажей. Используйте испытания с единственным способом достижения успеха только как возможность для получения дополнительных наград.

Что-то для каждого

Как описано в разделе Знайте своих игроков в главе 2, игроки любят разные занятия в игре. Приключение должно учитывать различных игроков и персонажей в вашей группе, чтобы вовлечь их в сюжет.

Приключение, балансирующее между исследованием, социальным взаимодействием и сражением, скорее всего, понравится широкой аудитории игроков. Однако приключение, которое вы создаёте для своей домашней группы, не обязано учитывать интересы всех возможных игроков — только интересы игроков за вашим столом.

Вы можете создавать сцены, которые используют сразу несколько мотиваций игроков. Представьте себе бой персонажей с бандой гноллов, созданный для тех, кому нравится сражаться. Затем молодой дракон случайно оказывается в центре битвы. Внезапно сражение может развиваться в двух направлениях: дракон может либо помочь гноллам против группы, либо поддержать самих персонажей. Всё зависит от игроков, которые любят социальное взаимодействие: смогут ли они убедить дракона встать на их сторону?

Сцены социального взаимодействия

Раздел Проведение социального взаимодействия в главе 2 содержит советы по организации социальных сцен и поможет вам создать такие встречи. Раздел Персонажи мастера в главе 3 также является важным при создании этих сцен.

Сцены исследования

Сцена, сосредоточенная на исследовании, может включать в себя попытку персонажей обезвредить ловушку, найти потайную дверь или узнать что-то о месте приключения. Сцена исследования также может включать в себя день, проведённый в пересечении холмистой равнины или преодолении обширных пещер.

Раздел Проведение исследования в главе 2 поможет вам создавать такие столкновения, а также управлять ими. Различные разделы в главе 3 также помогут вам детализировать препятствия и опасности в исследовательском столкновении: см. особенно Погони, Проклятья и магические заражения, Двери, Эффекты окружающей среды, Опасности, Яды и Ловушки.

Сцены сражения

Следующие особенности могут сделать боевое столкновение более интересным или сложным:

Изменение высоты. Элементы местности, создающие разницу в высоте (например, штабели пустых ящиков, выступы и балконы), вознаграждают за умелое позиционирование и побуждают персонажей прыгать, лазать, летать или телепортироваться.

Оборонительные позиции. Противники, находящиеся в труднодоступных местах или защищённых позициях, заставляют персонажей, которые обычно атакуют с расстояния, менять своё положение.

Опасности. Раздел Опасности в главе 3 описывает опасные элементы, такие как участки зелёной слизи, которые персонажи или их враги могут использовать себе на пользу.

Смешанные группы монстров. Когда разные типы монстров действуют вместе, они могут комбинировать свои умения — так же, как персонажи с разными классами и происхождениями. Разнообразные отряды становятся сильнее.

Причины для перемещения. Используйте элементы, которые побуждают персонажей и их противников двигаться, например, люстры, бочки с порохом или маслом и катящиеся каменные ловушки.

Сложность сцены сражения

Используйте следующие рекомендации, чтобы создать боевую встречу нужного уровня сложности.

Шаг 1: Выберите сложность. Три категории описывают диапазон сложности сцены:

Низкая сложность. Сцена низкой сложности, вероятно, создаст 1 или 2 напряжённых момента для игроков, но их персонажи должны выйти победителями без потерь. Однако одному или нескольким из них, возможно, придётся использовать ресурсы для исцеления. В общем случае, одно существо обычно представляет собой сцену низкой сложности для группы из 4 персонажей, чей уровень равен ПО существа.

Средняя сложность. Без исцеления и других ресурсов сцена средней сложности может закончиться плохо для приключенцев. Слабые персонажи могут выйти из строя, и есть небольшой шанс, что один или несколько персонажей погибнут.

Высокая сложность. Сцена высокой сложности может оказаться смертельной для одного или нескольких персонажей. Чтобы выжить, персонажам понадобятся хитрые тактики, быстрая реакция и, возможно, даже немного удачи.

Шаг 2: Определите бюджет опыта. Используя таблицу «Опыт на персонажа», соотнесите уровень группы с желаемой сложностью сцены. Умножьте число из таблицы на количество персонажей в группе, чтобы получить общий бюджет опыта для сцены.

Опыт на персонажа

Уровень	Низкая	Средняя	Высокая
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1100
6	600	1000	1400
7	750	1300	1700
8	1000	1700	2100
9	1300	2000	2600
10	1600	2300	3100
11	1900	2900	4100
12	2200	3700	4700
13	2600	4200	5400
14	2900	4900	6200
15	3300	5400	7800
16	3800	6100	9800
17	4500	7200	11700
18	5000	8700	14200
19	5500	10700	17200
20	6400	13200	22000


Художник: David Astruga
Оригинал

Шаг 3: Потратьте свой бюджет опыта. Каждое существо имеет значение опыта в своём статблоке. Когда вы добавляете существо в свою сцену сражения, вычтите его опыт из вашего бюджета опыта, чтобы определить, сколько опыта вы ещё можете потратить. Используйте как можно больше опыта, не превышая его. Ничего страшного, если у вас останется немного неиспользованного опыта. Ниже приведены примеры:

Пример 1. Сцена низкой сложности для 4 персонажей 1 уровня имеет бюджет опыта: 50 × 4 = 200 опыта. С этим бюджетом можно составить следующие столкновения:

- 1 медвежатник воин (200 опыта)
- 2 гигантские осы (по 100 опыта каждая), итого 200
- 6 ветвистых зараз (по 25 опыта каждая), итого 200

Пример 2. Средняя сцена для 5 персонажей 3 уровня имеет бюджет опыта: 225 × 5 = 1125 опыта. С этим количеством можно составить следующие сцены:

- 2 нотика (по 450 опыта каждый) и 9 кровопийц (по 25 опыта каждый), итого 1125 опыта
- 1 умертвие (700 опыта), 1 скелет боевого коня (100 опыта) и 6 скелетов (по 50 опыта каждый), итого 1100 опыта

Пример 3. Тяжёлая сцена для 6 персонажей 15 уровня имеет бюджет опыта: 7800 × 6 = 46800 опыта. С этим количеством можно составить следующую сцену:

- 2 взрослых красных дракона (по 18000 опыта каждый) и 2 огненных великана (по 5000 опыта каждый), всего 46000 опыта

Уточнение проблем

При создании и проведении сцен сражений учитывайте следующее:

Множество существ. Чем больше существ участвует в сцене, тем выше вероятность того, что удачная серия бросков с их стороны нанесёт персонажам больше урона, чем вы ожидали. Если в вашей сцене более 2 существ на персонажа, то включайте в него слабых существ, которых можно быстро победить. Это особенно важно для персонажей 1 или 2 уровня.

Корректировки. Отсутствие игрока может потребовать удаления некоторых существ из сцены, чтобы сохранить его запланированную сложность. Кроме того, броски костей и другие факторы могут сделать столкновение легче или сложнее, чем задумывалось. Вы можете корректировать столкновение на ходу, например, заставляя существ бежать (упрощая сцену) или добавляя подкрепления (усложняя сцену).

Существа с ПО 0. Существа с ПО 0, особенно тех, которые не дают опыта, следует использовать с осторожностью. Если вы хотите включить в сцену множество таких существ, то вместо этого используйте стаи из Бестиария.

Количество статблоков. Лучшие боевые сцены часто сочетают 1 тип существа с другим, например, огненных великанов с адскими гончими. Обращайте внимание на количество статблоков, которые вам нужно использовать в бою. Применение более чем 2 или 3 статблоков в одной сцене может быть сложной задачей, особенно если существа обладают особыми умениями.

Могущественные существа. Если в вашей сцене сражения участвует существо, чьё ПО выше уровня персонажей, то помните, что оно может нанести достаточно урона за одно действие для выведения из строя одного или нескольких персонажей. Например, огр (ПО 2) может убить волшебника 1 уровня одним ударом.

Необычные умения. Если у монстра есть умение, с которым персонажи низкого уровня не могут легко справиться, то подумайте о том, чтобы не включать это существо в сцену, если уровень персонажей ниже его показателя опасности.


Кобольды строят баррикады, чтобы сдержать приключенцев.
Художник: Brian Valeza
Оригинал

Поведение монстров

Отношение, мотивация и поведение монстров в сцене помогают определить, как разовьётся социальное взаимодействие (и перерастёт ли оно в бой), а также влияют на ход боя.

Начальное отношение

Готовое приключение обычно указывает или подразумевает, является ли начальное отношение существа к приключенцам дружественным, равнодушным или враждебным. В созданной вами сцене вы можете определить это начальное отношение сами или случайным образом, используя таблицу «Начальное отношение».

Начальное отношение

1к12	Начальное отношение
4 или ниже	Враждебное
5-8	Равнодушное
9 или выше	Дружественное

Бросая разные кости, можно изменить диапазон и вероятность возможных отношений. Например, можно бросить 1к6 для хищного монстра, 1к6 + 3 для обычных путешественников или 1к6 + 6 для добродушных существ.

Личность монстра

Если сцена включает значимого индивидуума, то используйте руководство из раздела Персонажи мастера в главе 3, чтобы детализировать личность и цели этого персонажа. Для группы безымянных монстров вы можете определить их личность, основываясь на записях о монстрах в Бестиарии, или использовать таблицу «Личность монстра», чтобы определить, как именно монстры действуют. Проще всего назначить одинаковые черты личности всей группе монстров в рамках одной сцены. Например, одна группа бандитов может представлять собой шумную компанию хвастунов, а другая — трусливые разбойники, готовые убежать при первом признаке опасности.

Личность монстра

1к8	Личность
1	Трусливый; легко сдаётся.
2	Жадный; жаждет сокровищ.
3	Лицемерный; демонстрирует храбрость, но бежит от опасности.
4	Вспыльчивый; плохо обучен и легко выходит из себя.
5	Фанатичный; готов умереть в бою.
6	Храбрый; стойко противостоит опасности.
7	Язвительный; насмехается над врагами.
8	Сдержанный; трудно вывести из себя.

Взаимоотношения монстров

Схватки с группами монстров могут стать более интересными, если между ними существуют соперничество, ненависть или привязанность. Смерть глубоко почитаемого лидера может ввергнуть его последователей в ярость. С другой стороны, монстр может сбежать, если его напарник будет убит, а прихвостень, с которым плохо обращаются, может с готовностью сдаться и предать своего хозяина в обмен на жизнь. Вы можете использовать таблицу «Взаимоотношения монстров», чтобы вдохновиться на создание таких связей внутри группы монстров.

Взаимоотношения монстров

1к6	Взаимоотношения
1	Два монстра жестоко соперничают друг с другом; каждый хочет, чтобы другой страдал.
2	Одного монстра запугивают другие; он отступает и убегает при первой возможности.
3	Один монстр почитаем всеми; многие умрут за него.
4	Одним монстром восхищаются; многие попытаются помочь ему или произвести на него впечатление.
5	Один монстр заботится только о себе.
6	Один монстр запугивает других; он заставляет их рисковать собой, но они хотят его поражения.

Тактика реагирования

Отличный способ оживить локацию приключения (особенно если это организованная база или крепость) — позволить его обитателям реагировать на присутствие приключенцев. Как только они узнают о незваных гостях, разумные существа могут либо укрепить свои позиции, либо покинуть их, чтобы помочь союзникам и изгнать захватчиков.

Возьмите копию карты приключения и отметьте на ней местоположение всех обитателей, чтобы понять, где они находятся относительно друг друга. Когда приключенцы вступают в бой или совершают другие шумные действия, предполагается, что ближайшие существа слышат шум и получают предупреждение о присутствии приключенцев. Существа, которые не могут слышать, могут почувствовать вибрации или другие сенсорные сигналы. Как только существо предупреждено, у него есть несколько вариантов действий:

Засада. Существо покидает своё текущее место и занимает позицию поблизости от приключенцев, надеясь застать их врасплох. Бойцы в засаде стараются спрятаться и, будучи скрытыми, ждут удобного момента для атаки.

Укрепление. Существо пытается укрепить своё местоположение, используя мебель или тяжёлые предметы, чтобы заблокировать двери или входы. Сл. для выбивания заблокированной двери увеличивается на 3, а поспешно заблокированные проходы считаются труднопроходимой местностью. Существо с дальнобойной атакой, выбравшее этот вариант, старается укрыться на своей позиции.

Скрыться/бежать. Если возможно, то существо прячется в своём текущем местоположении, надеясь избежать встречи с приключенцами. Если укрытия нет, то оно убегает подальше от приключенцев или направляется в ближайшее место, где находятся его союзники. Если бегущее существо добирается до союзников, то те немедленно узнают о присутствии приключенцев; далее определяется их реакция.

Расследовать. Существо спешит к источнику шума, чтобы изучить ситуацию, возможно, присоединяясь к уже идущему сражению. Если существо проходит мимо союзника во время движения к месту беспокойства, то оно может попросить его следовать за собой.

Если вы не можете решить, что должно делать настороженное существо, то пусть оно совершит спасбросок Мудрости со Сл. 10. При успешном спасброске существо либо расследует, либо устраивает засаду; при провале оно либо прячется, либо укрепляет свою позицию. Если речь идёт о группе существ, то спасбросок совершает её лидер от имени всей группы.

Когда существа применяют тактику реагирования, делайте пометки об их новых расположениях на карте приключения.

Подготовленные защитники

Разумные существа, которые имеют основания предположить о вторжении в их логово, могут организовать оборону. Причины для этого могут быть следующими:

- Недавнее вторжение приключенцев в логово, после которого они отступили.
- Разведчики, связанные с обитателями логова, заметили, что приключенцы направляются к нему.
- Шпион в ближайшем поселении подслушал или узнал о планах приключенцев и предупредил обитателей логова.

Подготовленные защитники обычно используют одну или несколько из следующих тактик:

Засады и баррикады. Некоторые защитники могут переместиться с изначальных позиций в места, где они смогут спрятаться возле ключевых проходов. Они также могут использовать мебель и обломки, чтобы заблокировать проходы, надеясь направить захватчиков к подготовленным укреплённым позициям.

Дозорные и тревоги. Некоторые существа могут переместиться со своих первоначальных позиций на места, позволяющие им следить за входами в логово. По возможности эти существа могут оснастить себя тревожными сигналами, такими как рог или импровизированный гонг (например, пустой котел). При первом же появлении злоумышленников они поднимают тревогу, оповещая ближайших союзников, которые затем могут применить описанные выше тактики реагирования.

Ловушки. Защитники могут расставить дополнительные ловушки, такие как падающие сети, по всему логову (см. Ловушки в главе 3).

Если обитатели места приключения используют какую-либо из этих тактик, то обновите свою карту соответствующим образом.

Темп и напряжение в сценах

Хорошая история захватывает с интересного вступления, постепенно наращивает напряжение на протяжении всего повествования и достигает кульминационного завершения. Не всегда легко воспроизвести такую структуру в приключении, где игроки контролируют действия своих персонажей, но можно использовать запланированные сцены для постепенного нагнетания напряжения перед кульминацией.

Каждая сцена в приключении — это возможность усложнить ситуацию персонажей, сделать её более срочной и добавить более значимые последствия. Последовательные сцены естественным образом увеличивают напряжение, поскольку персонажи расходуют ограниченные ресурсы. Разнообразие также способствует ощущению нарастающего напряжения. Вносите разнообразие в столкновения тремя способами:

Разнообразие типов столкновений. Используйте смесь социальных взаимодействий, исследования и сражений. Разные типы сцен создают разный уровень напряжения (как правило, боевые сцены вызывают наибольшее напряжение), но они также ощущаются по-разному и могут иметь совершенно разные ставки.

Разнообразие сложности сцен. Включайте сцены с низкой, средней и высокой сложностью. Смешивание сцен с низкой и средней сложностью в начале приключения может привести к кульминационному столкновению с высокой сложностью, возможно, с главным злодеем приключения или другой серьёзной угрозой.

Разнообразие угроз. Создавайте сцены, используя различные угрозы. Если персонажи исследуют храм куо-тоа и ожидают, что большинство столкновений будут включать различных куо-тоа, то найдите возможности добавить других монстров, которые могут выступать в роли стражей, питомцев или союзников куо-тоа. Включайте различные опасности, эффекты окружающей среды и ловушки в столкновения, связанные с исследованием, а также используйте ПМов с разными личностями и целями в социальных сценах.

Срочность и отдых

Хотя череда последовательных столкновений усиливает напряжение, но короткий отдых несколько его ослабляет, так как персонажи получают возможность восстановить часть своих ресурсов. Однако во многих приключениях персонажи и их игроки ощущают необходимость действовать быстро, чтобы справиться с ситуацией в приключении. Это создаёт противоречие между потребностью в отдыхе и ощущением, что ситуация ухудшается, пока персонажи отдыхают.

Вы можете влиять на темп и напряжённость вашего приключения, определяя, где и когда персонажи могут отдыхать. Если персонажи исследуют обширное подземелье, то подумайте о том, чтобы разместить несколько


Таинственные огни мерцают в отдаленном горном озере, привлекая искателей приключений к исследованию.
Художник: Olly Lawson
Оригинал

небольших комнат с единственной дверью, которую они смогут забаррикадировать и с разумной уверенностью провести час или даже ночь в безопасности. С другой стороны, осторожные персонажи могут пытаться устраивать короткий отдых после каждого столкновения без серьёзной траты своих ресурсов. Время от времени прерывать такие отдыхи — вполне нормально, чтобы поддерживать ощущение напряжённости или подчёркивать срочность событий, давая понять, что даже час, потраченный на отдых, может поставить под угрозу их успех.

Ослабление давления. Возможна ситуация, когда срочность достигает такой степени, что игроки чувствуют, будто у них нет времени на исследование интересных деталей мира. В таких случаях можно использовать полезного ПМа, чтобы немного ослабить давление. Мудрый старец может посоветовать им, что ситуация не так срочна, как они боятся, причудливое фейри может с помощью волшебных шалостей заставить их замедлиться, а доброжелательный небожитель может сказать им, что они воспринимают заботы смертного мира слишком серьёзно.

Случайные сцены

Случайные сцены — это определяемые случайным образом события, которые не привязаны к фиксированному месту. Обычно они представлены в виде таблицы. Когда происходит случайная встреча, Мастер бросает кость и сверяется с таблицей, чтобы определить, с чем столкнётся группа. Примеры таблиц случайных встреч можно найти в примерах приключений в этом разделе. Подобные таблицы также встречаются во многих опубликованных приключениях и книгах правил, и вы можете легко создать свою, следуя этим примерам.

При правильном применении случайные встречи могут выполнять несколько полезных функций.

Создание срочности. Бродячие монстры побуждают персонажей продолжать движение и находить безопасное место для отдыха. Иногда можно создать ощущение опасности и срочности, просто бросая кости за ширмой Мастера, даже если на самом деле сцены не будет!

Истощение ресурсов персонажей. Истощая хиты и ячейки заклинаний группы, случайные сцены оставляют приключенцев ослабленными и уязвимыми, что способствует нагнетанию напряжения в приключении.

Создание атмосферы. Тематические связи между монстрами, появляющимися в случайных сценах, создают тон и атмосферу, определяя окружающую среду, которую исследуют персонажи. Например, таблица случайных встреч, заполненная летучими мышами, упырями, гигантскими пауками и зомби, создаёт ощущение ужаса и намекает на возможность столкновения с ещё более жуткими противниками.

Оказание помощи. Некоторые случайные сцены могут не мешать персонажам, а наоборот, приносить им пользу. Дружественные существа могут предоставить полезную информацию или предложить помощь.

Усиление тем кампании. Случайные сцены могут напоминать игрокам о ключевых темах и конфликтах вашей кампании. Например, если центральным конфликтом является война между двумя нациями, то можно создать таблицы случайных встреч, подчёркивающие постоянную угрозу войны: измождённые солдаты, возвращающиеся с поля боя, беженцы, спасающиеся от захватчиков, одинокие гонцы, мчащиеся к линии фронта, вражеские боевые отряды и так далее.

Живой мир. Иногда случайная сцена, которая задумывалась незначительным эпизодом, может перерасти во что-то важное для истории. Например, встреченный случайно огр может предложить помочь персонажам добраться до нужного места или оказаться владельцем чего-то значимого в своём логове — пленника, украденного предмета или важной информации. А может быть, игроки найдут его забавным, и тогда он станет важной частью их приключения.

Доведите до конца

Кульминация приключения финализирует все ожидания и догадки от произошедшего ранее. Лучший финал — тот, который игроки предвидят. Если, например, за всеми зловещими событиями в приключении стоит дракон, то его приспешники, упоминающие природу своего хозяина, подготовят почву для предстоящей кульминационной схватки.

Хотя развязка должна зависеть от успехов и неудач персонажей на протяжении всего приключения, таблица «Кульминация приключения» может предложить идеи, которые помогут вам сформировать завершение вашей истории.

Кульминация приключения

1к10	Кульминация
1	Приключенцы сражаются со злодеем и группой приспешников в смертельной битве.
2	Приключенцы преследуют злодея, уклоняясь от препятствий, что приводит к финальному противостоянию в убежище злодея.
3	Действия приключенцев или злодея приводят к катастрофическому событию, от которого авантюристы должны спастись.
4	Приключенцы спешат к месту, где злодей доводит до конца свой генеральный план, прибывая как раз в тот момент, когда этот план вот-вот будет завершен.
5	Злодей и 2 или 3 лейтенанта проводят отдельные обряды в большой комнате. Приключенцы должны сорвать все обряды.
6	Союзник предаёт приключенцев, когда они вот-вот достигнут своей цели. Используйте эту кульминацию осторожно и не злоупотребляйте ею.
7	Открывается портал в другой план. Существа с другой стороны вырываются наружу, заставляя приключенцев закрыть портал, одновременно разбираясь со злодеем.
8	Подземелье начинает рушиться, пока злодей пытается сбежать в хаосе.
9	Приключенцы должны выбрать, преследовать ли убегающего злодея или спасти ПМа, который им дорог, или группу невинных людей.
10	Когда персонажи думают, что главная угроза побеждена, она трансформируется в другого монстра или более мощную форму.

Развязка

В большинстве историй после кульминации наступает период, в котором развязываются оставшиеся сюжетные линии и всё объясняется. Приключение также может включать в себя подобную развязку: время, чтобы обнаружить, какие сокровища находятся в сокровищнице дракона, церемония награждения, где королева вручает медали победоносным героям, или даже момент скорби по приключенцам, не пережившим битву.

Развязка также может быть возможностью для игроков определить незавершённые сюжетные линии — нити, которые могут привести их к следующему приключению. Раздел Эпизоды и серии в главе 5 предлагает рекомендации по вплетению этих связующих нитей.

Награды за приключение

Для некоторых персонажей перспектива материального вознаграждения — главная причина отправиться в приключение. Для других это приятное дополнение к их основным целям.

Глава 7 описывает различные виды сокровищ, но также обратите внимание на раздел Знаки престижа в главе 3, где приведены другие виды наград, которые можно использовать.

В следующих разделах описано, как обычно распределяются сокровища в приключении.

Индивидуальные сокровища

Персонажи могут найти немного денег и/или ценных вещей в карманах, сумках или личных тайниках отдельных монстров. Даже если монстр не собирает сокровища намеренно, персонажи могут обнаружить разбросанные монеты и другие ценности, оставшиеся от его предыдущих жертв.

Вы можете использовать таблицу «Случайные индивидуальные сокровища», чтобы определить, сколько сокровищ имеет отдельный монстр в зависимости от его ПО. В таблице указан средний результат (в скобках), который можно использовать вместо броска. Чтобы определить общее количество сокровищ для группы похожих существ, можно выполнить один бросок и умножить итог на количество существ в группе.

Случайные индивидуальные сокровища

ПО	Сокровища
0-4	3к6 (10) зм
5-10	2к8 × 10 (90) зм
11-16	2к10 × 10 (110) пм
17+	2к8 × 100 (900) пм

Сокровищница

Приключенцы иногда находят большие запасы сокровищ — накопленное богатство большой группы существ или имущество одного могущественного существа, собирающего ценности. Таблица «Случайные сокровища» поможет вам создать такой тайник.

При определении содержимого сокровищницы, принадлежащего одному монстру, используйте строку, соответствующую ПО этого монстра. Если сокровищница принадлежит большой группе монстров, то используйте ПО существа, возглавляющего группу. Каждая строка включает средние значения (в скобках) количества денег, которые можно использовать вместо бросков.

Чтобы создать сокровищницу для существа, особенно любящего накапливать богатства (например, дракона), можно дважды бросить на таблице или совершить один бросок и удвоить полученный результат.

Как приблизительный ориентир, стоит раз в игровую сессию совершать бросок по таблице «Случайные сокровища». Используйте указания в главе 7, чтобы определить, какие магические предметы включены в сокровищницу (см. Награждение маг. предметами и Случайные магические предметы).

Случайные сокровища

ПО	Деньги	Маг. предметы
0-4	2к4 × 100 (500) зм	1к4-1
5-10	8к10 × 100 (4400) зм	1к3
11-16	8к8 × 1000 (36000) зм	1к4
17+	6к10 × 10000 (330000) зм	1к6

Награды за задания

Иногда персонажи получают оплату за выполнение задания. Чтобы определить подходящую награду за задание, бросьте 1 раз по таблице «Случайные сокровища», используя уровень персонажей в качестве ПО.


Решающая битва в храме Стихийного зла завершает приключение.
Художник: Sam Keiser
Оригинал

Желаемые монстрами сокровища

В Бестиарии указаны предпочтения монстров в отношении сокровищ. Эти предпочтения классифицируются следующим образом:

Любые. У монстра есть сокровищница, содержимое которой можно определить по таблице «Случайные сокровища». Сокровищница может включать монеты, слитки, ценные товары, драгоценные камни или предметы искусства (все они описаны в главе 7). Магические предметы могут относиться к любой теме сокровищ или категории (см. Темы сокровищ и Категории магических предметов в главе 7).

Индивидуальные. У монстра нет сокровищницы; однако у него могут быть денежные накопления, которые можно определить по таблице «Случайные сокровища». Эти сокровища могут включать монеты, слитки, ценные товары, драгоценные камни или предметы искусства (все они описаны в главе 7).

Тема сокровищ (магия, вооружение, инструменты или реликвии). У монстра есть сокровищница, тема которого смещена в определённую сторону (см. Темы сокровищ в главе 7). Размер сокровищницы определяется броском по таблице «Случайные сокровища». Если сокровищница содержит магические предметы, то используйте указания и таблицы из главы 7, чтобы определить каждый из них.

Примеры приключений

Этот раздел содержит примеры приключений, демонстрирующие принципы, описанные в данной главе. Каждое из них предоставляет достаточно информации, чтобы провести приключение за одну игровую сессию, используя карты из приложения Б и статблоки существ из Бестиария.

Каждое приключение в этом разделе включает следующую информацию:

Название. Заголовок приключения помогает организовать ваши заметки по кампании, а если вы поделитесь им с игроками, то сможете задать тон предстоящим событиям.

Уровень персонажей. В каждом приключении указывается уровень персонажей, для которых оно предназначено. Сложность столкновений рассчитана на 4 персонажей этого уровня. Вы можете использовать приключения для персонажей более высокого или низкого уровня, а также для больших или меньших групп. Однако в этом случае столкновения могут оказаться легче или сложнее, чем ожидалось, если вы их не скорректируете.

Ситуация. В каждом приключении описано, что происходит — обстоятельства, с которыми предстоит столкнуться приключенцам. См. раздел Сформируйте суть ранее в этой главе.

Завязка. Каждое приключение предлагает один из способов вовлечь персонажей в происходящее. См. раздел Наберите игроков ранее в этой главе.

Сцены. Описание каждого приключения представляет собой последовательность сцен. В тексте указывается место, где происходит сцена (часто с отсылкой к картам в приложении Б), и событие, которое может его спровоцировать. Названия существ, выделенные красным, указывают на статблоки (из Бестиария и других источников). В некоторых сценах также указаны сокровища, которые могут найти персонажи.

Используйте своё воображение, чтобы оживить описанные локации и столкновения, а также развивайте идеи, которые игроки привносят в игру. Смело изменяйте эти заготовки, чтобы они соответствовали вашему вкусу, предпочтениям игроков и вашей кампании.

Загрязнённый ручей

Приключение для персонажей 1 уровня

Ситуация. В пещере появился чужеродный гриб, загрязняющий ручей, протекающий через деревню Пик Эри. Этот гриб породил мерзких существ в самой пещере и её окрестностях.

Завязка. Жители Пика Эри заметили грибные наросты на берегах реки и слой пены на воде. Персонажи могут жить в деревне или получить просьбу расследовать ситуацию от знакомого в Вольном городе в сеттинге Серый ястреб.

Сцены

Приключение включает в себя следующие встречи:

Первая развилка. В миле вверх по течению от деревни в реку впадает ручей, текущий из небольшой рощи на южном берегу. Персонажи могут определить, что источник загрязнения находится в этом ручье.

Путешествие вверх по течению. Доброжелательный трент по имени Бородрев охраняет рощу и встречает персонажей, когда они следуют по загрязнённому ручью. Он знает, что источник заражения находится в пещере, из которой вытекает ручей. Он дарит персонажам волшебный жёлудь. Если его проглотить, он даёт эффект Зелья лечения и заклинания Малое восстановление.

Ветвистая зараза. Прямо у входа в пещеру персонажи сталкиваются с 6 ветвистыми заразами.

Осквернённая пещера. Используйте карту Пещера Подземья из приложения Б для отображения осквернённой пещеры. Игнорируйте секретную дверь и внутренние комнаты за ней. Закройте тоннели, ведущие на юг, восток и север. Персонажи входят в пещеру с юго-востока, следуя по ручью. Основные элементы пещеры и её обитатели:

Вход. Сразу за входом в пещеру находится громкогриб, который оповещает её обитателей о приближении персонажей. Поблизости на страже стоят 5 жаболюдов воинов, покрытые грибными наростами, которые быстро реагируют на крик грибов.

Неистовый медведь. В боковой пещере на юго-востоке обитает бурый медведь, который выпил воду из ручья. Вода вызвала у него недомогание, и он сильно раздражён. Если персонажи заставят его съесть жёлудь Бородрева или иным способом избавят его от состояния отравленный, то медведь сразу же поправится и оставит их в покое.

Логово слизи. В северной части ручья находится психическая серая слизь и 6 кровопийц. После победы над ними персонажи могут уничтожить гриб, напоминающий мозг, находящийся в воде и являющийся источником заразы. Если они это сделают, то каждый получает дополнительно 100 опыта.

Путь домой. Покидая лес, персонажи снова встречают Бородрева. Если они использовали его жёлудь, то он даёт им ещё один. Если же персонажи очистили источник ручья, то он в благодарность вручает им Посох цветов.

Трудности шахтёров

Приключение для персонажей 2 уровня

Ситуация. После того как шахтёры прорубили проход в туннель Подземья, в шахту пробрался крюкастый ужас и оказался в ловушке. Он уже съел нескольких шахтёров, а остальные слишком напуганы эхом щелкающих звуков в шахте, чтобы попытаться выследить хищника.

Завязка. Мэр деревни Чернокамень, Кристрид Ломнаковаль (законопослушная добрая дварфийка, боец), нанимает приключенцев — возможно, из-за того, как ловко они справились с ситуацией в Загрязнённом ручье — чтобы разобраться с монстром в шахте. Она предлагает драгоценный топаз стоимостью 500 зм тем, кто убьёт или прогонит существо.

Сцены

Приключение включает в себя следующие сцены:

Исследование шахты. Используйте карту Шахта в приложении Б. За те недели, что шахтёры избегали это место, в туннелях расплодились вредители. Каждый раз, когда персонажи заходят в новую область шахты, бросайте по следующей таблице.

1к6	Сцена
1	4 лиловых гриба и 1 ржавник
2	1 гигантский паук и 2 роя насекомых (пауки)
3	1 тёмная мантия и 3 пронзателя
4	Участок жёлтой плесени (см. Опасности в главе 3) на останках шахтера
5	1 желатиновый куб
6	Звуки ужаса (см. ниже)

Звуки ужаса. Когда эта сцена происходит впервые, персонажи слышат зловещие щёлкающие и скребущие звуки, эхом разносящиеся по шахтам, и замечают глубокие борозды на стенах. Во второй раз они находят источник этих звуков и отметин — крюкастого ужаса. Существо голодно, но на самом деле оно всего лишь хочет найти путь обратно в Подземье. Если бой идет для него неудачно, то оно отступает.

Связь с Подземьем. В туннеле в юго-восточном углу нижнего уровня шахты шахтёры случайно пробили проход в пещеру Подземья. Крюкастый ужас проник в шахту через дыру в стене, но она обрушилась за ним каменным завалом. Если персонажи расчистят завал, то они услышат щелкающие и скребущие звуки по ту сторону. Крюкастый ужас тоже слышит их и поспешит сюда, чтобы воссоединиться со своими сородичами. Пока персонажи остаются у него на пути, он их игнорирует и устремляется в дыру, исчезая в ней навсегда. Каждый персонаж получает дополнительно 200 опыта.

Начало кампании

Вы можете использовать приключения из этого раздела, чтобы запустить новую кампанию. Эти приключения связаны с локациями рядом с Вольным городом Серый ястреб, как описано в главе 5. Первые 3 приключения можно проводить последовательно, позволяя персонажам получать новый уровень после каждого из них. Они могут возвращаться на свою базу в городе между приключениями или отправиться в Серый ястреб после завершения Крылатого бога. Используйте сцены и взаимодействия, которые персонажи переживают на этих ранних уровнях, а также ситуации, которые интересуют ваших игроков, чтобы планировать последующие приключения.

Крылатый бог

Приключение для персонажей 3 уровня

Ситуация. Несколько недель назад вирмлинг красный дракон выгнал из их логова группу кобольдов, чтобы обосноваться там самому. Теперь некоторые кобольды создают проблемы в Курганных холмах. Они грабят торговцев, надеясь, что дракон позволит им вернуться домой в качестве его верных слуг.

Завязка. Торговец по имени Нонди Баруток (законный нейтральный, гном обыватель) нанимает персонажей для сопровождения его повозки в удалённую шахтёрскую деревню озеро Алмаз, которая находится недалеко от нового логова дракона. Нонди был ограблен кобольдами во время своего последнего путешествия и хочет, чтобы в этот раз у него была защита. Он предлагает каждому персонажу по 150 зм.

Сцены

Приключение состоит из следующих сцен:

Кобольды-разбойники. По дороге повозка оказывается окружена 8 кобольдами воинами (нейтральные), которые требуют, чтобы торговец отдал им свои товары. В бою кобольды кричат: «За Крылатого бога!» и «Бьёмся за возвращение дома!». Если в бою погибает 4 из них, то оставшиеся пытаются сбежать. Любой захваченный кобольд объяснит ситуацию.

Мольба кобольдов. Если персонажи продолжают свой путь без преследования кобольдов, 12 кобольдов воинов (включая всех выживших из первого столкновения) и 6 крылатых кобольдов (все нейтральные) приближаются к повозке. Эти кобольды смиренно просят приключенцев помочь им. Они обещают вернуть украденные у Нонди товары, если приключенцы прогонят вирмлинга.

Лагерь кобольдов. Если приключенцы преследуют убегающих кобольдов, то они могут найти их лагерь на близлежащем холме. Однако кобольды там не сражаются, а вместо этого умоляют приключенцев помочь им (как описано в разделе Мольба кобольдов выше).

Логово дракона. Используйте карту Вулканические пещеры из приложения Б для логова дракона, но перекройте некоторые проходы, чтобы уменьшить его размер. У входа персонажи сталкиваются с группой из 4 магмовых мефитов и 3 дымовых мефитов, привлечённых в логово магией вирмлинга.

Во внутренней пещере вспыльчивый вирмлинг красного дракона отдыхает на своём небольшом сокровище:

- Ящик с украденными у Нонди товарами (стоимостью 400 зм)
- 4200 мм, 2000 см и 180 зм
- 7 драгоценных камней, каждый стоимостью 50 зм
- Зелье лечения
- Верёвка лазания
- 2 Свитка заклинаний (Сигнал тревоги и Понимание языков)

Если персонажи побеждают или прогоняют дракона, то каждый из них получает дополнительно 400 опыта.

Рога зверя

Приключение для персонажей 5 уровня

Ситуация. По слухам, в давно забытых руинах спрятан артефакт исчадий под названием Рога зверя. Злодей надеется заполучить этот артефакт и использовать его во зло.

Завязка. Ничем не примечательный торговец человек по имени Мелхис (в действительности хаотичный злой культист исчадий, преданный Иузу) нанимает персонажей для сопровождения его в экспедиции к древнему храму, затерянному в джунглях. Он предлагает заплатить им в общей сложности 2000 зм в слитках (половину при достижении храма и вторую половину при их благополучном возвращении в цивилизацию) и обещает помогать им, заявляя о своих «ограниченных магических способностях».

Сцены

Для этого приключения можно использовать постер-карту мира Серого ястреба; храм расположен недалеко от южной границы карты, в джунглях Амедио. Путешествие проходит в 3 этапа (см. Путешествие в главе 2) и завершается обнаружением руин и артефакта.

Этап 1. Мелхис нанимает корабль, чтобы доставить группу в джунгли Амедио. Используйте карту для определения занимаемого времени морского путешествия, учитывая, что корабль покрывает около 1.5 гекса в день, из точки отправления приключенцев до джунглей. Ближе к концу путешествия, когда корабль пересекает залив Джаклеа, на него нападает группа враждебных сахуагинов, включая 2 сахуагинов жрецов, 6 сахуагинов воинов и элементаля воды. Предполагается, что команда корабля не вмешивается в бой с этими ужасающими существами, предоставляя персонажам и Мелхису разобраться с угрозой. Этап 1 заканчивается, когда Мелхис и персонажи на шлюпке добираются до берега.

Этап 2. Мелхис ведёт персонажей вглубь джунглей, направляясь к берегу озера. Этот этап охватывает около 180 миль через густой лес. Каждый день путешествия бросайте 1 раз по следующей таблице, чтобы определить, с чем могут столкнутся персонажи в пути.

1к20	Сцена
1-14	Нет сцены
15	Равнодушная гигантская обезьяна защищает свою территорию; её главная цель — заставить группу уйти.
16	Враждебный тираннозавр рекс выходит на охоту и пытается съесть персонажей.
17	3 аллозавра охотятся в джунглях; они враждебны и относятся к группе как к добыче.
18	2 анкилозавра шагают по лесу неподалеку. Они территориальны и агрессивны, но равнодушны и не будут преследовать убегающую группу.
19	Группа людей, включая ветерана воина и 8 пехотинцев воинов, наблюдает за группой. Они равнодушны; они живут в джунглях и не привыкли видеть других людей.
20	4 минотавра Бафомета бродят по джунглям в поисках гуманоидов, которых они могут поймать и принести в храм.

Этап 3. Как только персонажи достигают края озера, Мелхис ведёт их на юго-запад вдоль берега, пока они не находят руины. Этот этап охватывает 90 миль по прибрежной местности. На второй день путешествия сильный дождь затрудняет обзор и создаёт ямы с зыбучими песками (см. Ловушки и Опасности в главе 3). Передний ряд группы может угодить в зыбучий песок, в то время как 2 гигантских крокодила нападают одновременно. Остальная часть путешествия проходит без происшествий.

Руины. Для описания руин используйте западную половину первого этажа карты Подземное убежище из приложения Б, игнорируя лестницы, ведущие на нижние уровни. В руинах обитают 6 минотавров Бафомета, которые враждебны ко всем незваным гостям. Они рассредоточены по территории, но быстро сбегаются, услышав звуки боя.

Артефакт. Рога зверя — зазубренная корона, сделанная из рогов демонов и диких животных — покоится на пьедестале в северо-западном углу руин. Мелхис немедленно пытается завладеть артефактом и надеть его на голову. Если он это сделает, то превращается в хезроу и пытается убить персонажей.

Персонаж, надевающий артефакт, проклинается демонической одержимостью (см. Проклятья и магические заражения в главе 3). Артефакт нельзя снять с головы персонажа, пока на него не наложат заклинание Снятие проклятья.


Минск, Бу и Делина разбираются в интригах Снежного бала.
Художник: Katerina Ladon
Оригинал

Если персонажи победят Мелхиса и обыщут его, то они найдут Сумку хранения, содержащую 12 золотых слитков весом по 5 фунтов (стоимостью 250 зм каждый) и свиток заклинания Круг телепортации. Свиток также содержит последовательность символов постоянного круга телепортации. В конце приключения каждый персонаж получает бонусные 1000 опыта.

Уничтожение артефакта. Рога зверя можно уничтожить, только бросив их в реку Океанус, которая течёт через Верхние планы (см. главу 6). Узнать это можно, наложив на артефакт заклинание Опознание.

Снежный бал

Приключение для персонажей 7 уровня

Ситуация. Барон Снежного бала, мелкий дворянин из Страны фей, устраивает нескончаемый бал в своём ледяном дворце. Однако за весельем скрываются заговоры и интриги.

Завязка. Приключенцы получают магическое приглашение на Снежный бал, которое переносит их на праздник в назначенное время.

Сцены

Приключение разворачивается в течение 3 танцев. В ходе каждого танца персонажи могут танцевать, общаться с гостями, наблюдать за танцующими или заняться чем-то другим. Карта Особняк в приложении Б может служить картой дворца барона. Каждый персонаж может заработать репутацию для всей группы (см. Репутация в главе 3), произведя хорошее впечатление на окружающих. За каждый танец персонаж может увеличить общий счёт репутации на 1. Особое внимание приключенцам уделяют следующие гости:

- Каннифер — сатир мастер веселья, привыкший быть в центре внимания на каждом балу. Враждебен к приключенцам.
- Дарисис — дружелюбная, жизнерадостная дриада, которая хочет станцевать со всеми приключенцами.
- Фиджет — игривая пикси, равнодушная к гостям, но весь вечер подшучивает над приключенцами, не причиняя реального вреда.
- Бабушка Улиткоязыкая — враждебная зелёная карга, видящая в приключенцах полезный инструмент. Постоянно предлагает помощь, надеясь в итоге сделать их должниками.
- Раксас Альбретин — высокомерный хаотично нейтральный дроу маг, изначально враждебный и желающий унизить приключенцев. Однако если их счёт репутации достигает 6, то он признаёт свою ошибку и становится дружелюбным.

Грубое Вторжение. После второго танца бал прерывается, когда на него врывается хобгоблин военачальник Варка (нейтральный злой), сопровождаемый хобгоблином капитаном и 5 хобгоблинами воинами. Они оскорблены присутствием приключенцев и атакуют их. Если персонажи побеждают хобгоблинов, их счёт репутации увеличивается на 2.

Заключение. После третьего танца появляется Барон Снежного бала. Если счёт известности группы составляет 6 или выше, то он награждает каждого персонажа чарами Снежного бала. Эти чары (см. Сверхъестественные дары в главе 3) позволяют своему обладателю 1 раз наложить заклинание Ледяной кинжал (3 уровень). После применения чары исчезают. Каждый персонаж также получает 1700 опыта.



Появление опасного наутилоида иллитидов — это угроза для любых миров, а ещё — приключения для их обитателей!
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Глава 5: Создание кампании

Если сцены — это главные составляющие приключения D&D, то приключения — это главные составляющие кампании D&D, поскольку кампания — это то, что получается, когда связаны 2 или более приключений. Сеттинг кампании — это мир, в котором происходят приключения. Их эпицентр конфликтов и личностей, так и второй план. Всё это может вдохновлять и стимулировать приключения.

Пошаговое создание кампании

Следуйте этим шагам, чтобы создать кампанию:

Шаг 1: Сформируйте суть. Подумайте над предысторией, об основных конфликтах в основе кампании и выберите обстановку, которая обеспечит вам темы и тон, которые вы хотите задать.

Шаг 2: Набирайте игроков. Начните свою кампанию так, чтобы первые её минуты всем запомнились. Определите, как персонажи втягиваются в события и как их цели и амбиции могут повлиять на ход игры.

Шаг 3: Спланируйте приключения. Учитывайте мелкие нюансы, которые, в свою очередь, составляют более крупные конфликты кампании, и придумывайте забавные задания, которые помогут продвинуть сюжет. Конкретизируйте антагонистов, важные локации и элементы, которые связывают приключения воедино.

Шаг 4: Доведите кампанию до конца. Подумайте о том, чем может закончиться кампания и достижения какого уровня вы ожидаете от персонажей ближе к завершению кампании.

Возможно, вы заметили, что эти шаги похожи на список Пошаговое создание приключений в начале главы 4. Во многих отношениях кампания — это просто приключение в широком смысле. В непрерывной кампании одно приключение органично перетекает в другое.

В последующих разделах этой главы вы найдете вдохновение и советы по каждому из этих 4 шагов. Глава завершается примером кампании.

Ваш лист кампании

В начале любой кампании вы и ваши игроки с нетерпением ждёте возможности вместе создать новый мир, полный приключений и ожиданий. Каждая игровая сессия — это ваш шанс лучше продемонстрировать сеттинг кампании и шанс игроков внести в него вклад.

Если ваша кампания длится в течение многих месяцев или даже лет, то поддержание такого высокого уровня азарта (как вашего, так и ваших игроков) требует усилий. Важным инструментом, который поможет вам поддерживать высокий интерес к кампании, является лист кампании (набор заметок с прошлых сессий). Ведите дневник, чтобы вспомнить события, произошедшие в начале кампании, и раскрыть неразрешённые конфликты и тайны.

Как вести лист кампании?

Лист кампании документирует ход вашей кампании, от первой игровой сессии до последней. Ваш дневник может иметь любую форму, которая понравится вам лучше. Это может быть обычный ноутбук; папка с отдельными заметками, картами и листами отслеживания; личная википедия; или просто коллекция файлов на компьютере. Записи в журнале лучше всего сортировать по дате или параметрам игровой сессии. Некоторые Мастера предпочитают термин «эпизод», а не «сессия», но эти термины взаимозаменяемы. На следующей странице вы найдёте образец листа кампании. Снизу присутствует ссылка, если вы хотите скачать его отдельным файлом или использовать интерактивный PDF. Сделайте его копии или используйте в качестве вдохновения для страниц своего журнала.

Как пользоваться листом кампании?

Используйте свой лист, чтобы спланировать следующую сессию (см. Подготовка к сессии в главе 1). Затем, когда сессия завершится, используйте лист, чтобы записать что-нибудь ещё, что может иметь отношение к будущим сессиям, например, имя ПМ, которого вы создали на лету, или важную информацию, которую узнали персонажи.

Во время сессии вы можете использовать журнал кампании, чтобы быстро вспомнить забытую информацию (например, имя мула персонажа) или записать то, что вы хотите запомнить позже (например, название таверны). Таким образом, журнал становится живой хроникой кампании.

Предзнаменование

Предзнаменование (заряженное ружьё) — это техника повествования, которая никогда не выходит из моды. Игрокам нравится, когда на сессии происходит что-то, напоминающее какое-то событие из предыдущей сессии. Предзнаменование заключается в том, чтобы сеять семена заранее, чтобы вы могли пожинать плоды позже. Наличие обновлённого листа кампании облегчает прогнозирование, поскольку вы можете перечитывать свои записи из предыдущих сессий и определять вещи, которые могут всплывать на поверхность в предстоящих сессиях, придавая прошлым событиям больший вес или большую отдачу. Рассмотрим следующий пример.

Персонажи обнаруживают полурослика-приключенца мёртвым и не могут его опознать. При обыске тела обнаруживается ожерелье-камея с портретом другого полурослика. Персонаж решает оставить камею, которая была задумана как небольшое украшение. Вы делаете запись об этом в своём дневнике. Несколько месяцев спустя, планируя будущую сессию, вы пролистываете дневник и вспоминаете эпизодическую роль. Это вдохновляет вас спланировать случайную встречу с другим полуросликом, в котором персонажи могут узнать того, кого изображен на камее. Что произойдёт, если персонажи вернут этому полурослику камею? Этот полурослик может быть связан с более масштабным заговором или обладать информацией, которая поможет персонажам разрешить какой-либо конфликт. Получается, что такая незначительная безделушка неожиданно предвещает события большого характера.

Копилка приключений

Помимо фиксирования каждой сессии вашей кампании, сохраняйте список идей для приключений. Даже если вы не воспользуетесь всеми ими, эта копилка приключений позволит вам быть готовым ко всему, что бы ваши игроки ни попросили, и можно даже частично включить данные идеи в будущие приключения. Не каждое приключение должно отталкиваться от результатов предыдущей сессии; игра, которая, возможно, пусть и отличается от сюжета кампании, может стать приятным сюрпризом как для вас, так и для игроков.

Лист кампании

Номер сессии:________ Дата сессии:____________________

Название сессии/приключения:____________________

____

Важные события из предыдущих сессий, которые могут влиять на эту сессию:

Краткое изложение планов на эту сессию:

Дополнительные примечания:

Joy Ang

Интерактивная версия

Предыстория кампании

Всё, что описано в главе 4 об истории приключения, справедливо и в отношении истории кампании: кампания подобна серии комикса или телесериала, где каждое приключение рассказывает отдельную историю, которая является частью чего-то большего. Как и в случае с приключением, сюжет кампании не предопределён, поскольку действия персонажей игроков будут влиять на развитие сюжета.

Персонажи кампании

Персонажи находятся в центре внимания каждого приключения D&D, а их игроки — это ваши партнёры в создании эпических путешествий персонажей. Работайте со своими игроками для понимания их основных желаний. Так вы можете создавать истории, в которых они хотят видеть своих персонажей. Вы также можете более эффективно вовлекать игроков в сюжеты приключений (см. Наберите игроков в главе 4), если вы понимаете, что мотивирует и их самих, и их персонажей.

Введение игроков

Не вам предстоит создавать каждый аспект кампании D&D. Игроки тоже вносят свой вклад действиями своих персонажей и напрямую делятся тем, что они хотят видеть в кампании. Узнать о предпочтениях игроков можно двумя способами:

Прямой ввод. Спросите своих игроков, что они хотят делать в кампании. Регулярно спрашивайте, как, по их мнению, проходит кампания, что они хотели бы узнать больше и какие элементы они хотели бы изучить дальше. После завершения сессии и между сессиями самое время спросить у игроков, что они думают о кампании.

Косвенный ввод. Выборы, которые совершает игрок с создания персонажа, могут указывать на его пожелания в игре. Например, персонаж игрока с классом плут, вероятно, показывает желание проявления хитрости или мошенничества, в то время как варвар, скорее всего, показывает желание боя. Обратите внимание на то, какие сцены нравятся игрокам, и ищите способы дать персонажам игроков проявить себя.

Арки персонажей

Как и большинство главных героев фильмов и литературы, приключенцы в D&D сталкиваются с трудностями и меняются, получая опыт их преодоления. Включив мотивацию каждого персонажа в приключения и устанавливая более высокие ставки в ходе игры, вы поможете персонажам развиваться. Вы можете использовать листы персонажей мастера, чтобы отслеживать ключевую информацию о каждом из них. Дополнительные идеи см. в разделе Набирайте игроков в этой главе.

Мотивы персонажей. Касаемо каждого персонажа подумайте, что побуждает их к приключениям. Мотивы обычно делятся на следующие категории:

Цель. Цель персонажа — это краткосрочная причина для приключения. В начале кампании это может быть желание найти сокровища, жажда азарта или какая-то потребность исходя из предыстории персонажа. Продолжая приключения, персонажи будут преследовать разные цели, например найти утерянную реликвию, почтить память предка, отомстить за павшего наставника или победить злодея.

Амбиции. Амбиции персонажа — это личное стремление, которого персонаж надеется достичь на протяжении всей жизни, путешествуя по миру. Персонаж может мечтать стать легендарным рыцарем или принести мир на свою родину. Амбиции могут быть не связаны с текущей целью персонажа.

Причуды и прихоти. Причуды и прихоти — это предпочтения, импульсивные решения или другие черты персонажа. Они часто проявляются во время игры, например, это может быть склонность персонажа превзойти грубого трактирщика или его часто выражаемая любовь к меху ускользающего зверя.

Игроки часто раскрывают мотивы своих персонажей через процесс игры. Если вы не уверены или вам кажется, что мотивы персонажа изменились, то можно попросить игрока разъяснить.

Семья, друзья и враги. Происхождение персонажа (его вид и предыстория) подразумевает некоторую историю персонажа с его семьёй и тем, что персонаж делал до становления приключенцем. Обратите внимание на конкретных второстепенных персонажей (друзей, врагов, членов семьи и других), которые могут появиться в кампании.

Если эти второстепенные персонажи станут важными для кампании, то детальнее проработайте их с игроком. К обнаружению потерянного брата, сестры или соперника из детства в середине кампании следует относиться осторожно, чтобы не вызвать недоверия. Прежде чем знакомить игрока с новыми изменениями, связанными с его персонажем, убедитесь, что игрока всё устраивает.

Приключения, ориентированные на персонажей. Приключения должны время от времени раскрывать мотивы персонажей или элементы их предыстории. Вот несколько примеров приключений, ориентированных на персонажей:

- Соперник из прошлого персонажа появляется, чтобы уладить обиду.
- Коварный персонаж проверяет свои навыки, возглавив остальную часть группы в ограблении.
- Персонаж узнаёт местонахождение магического предмета, нужного для спасения родного города.
- Персонаж-заклинатель должен пройти испытание, чтобы присоединиться к эксклюзивной группе заклинателей.

Любое приключение, сосредоточенное на одном персонаже, должно стимулировать к участию всю группу — даже если просто помочь своему товарищу. Избегайте слишком частого сосредоточения на одном персонаже и время от времени ищите возможности организовывать приключения, ориентированные на каждого персонажа.

Постановка новых целей. Персонажи могут менять свои цели, когда захотят, но вы можете побудить их к этому, давая им значительные победы примерно через каждые 5 уровней. Когда персонажи достигают своих целей, подумайте над следующими вопросами:

- Как достижение этой цели создаёт новую задачу?
- Почему эта победа является лишь частью желаемых достижений персонажа?
- Кого может расстроить персонаж, если достигнет этой цели?
- Какую награду персонаж будет рад получить, что приблизит его к осуществлению амбиций?

Используйте ответы на эти вопросы, чтобы разработать новые цели для персонажей и вдохновить их на дальнейшие приключения.

Основа на действиях персонажей. Иногда может быть интересно позволить игрокам управлять кампанией, когда действия их персонажей определяют будущие приключения. Например, если персонажи покупают таверну за накопленные ими сокровища, то вы можете построить кампанию так, чтобы это таверна сыграла важную роль в будущих приключениях. В одном приключении конкурент может попытаться обанкротить таверну персонажей. Другой может использовать таверну как место для тайного убийства.

Конфликты в кампании

Один из способов обеспечить долговечность вашей кампании — придумать 3 захватывающих конфликта, вокруг которых вы сможете создавать приключения. Представьте эти конфликты в начале кампании. По мере развития кампании сосредоточивайте приключения на различных конфликтах, чтобы поддерживать азарт игроков.

Используйте лист конфликтов для их фиксирования (с возможностью добавления подробностей или примечаний). Конфликт может быть настолько большим или маленьким, насколько вам хочется, и было бы неплохо иметь хотя бы один конфликт, который можно быстро разрешить. В каждом конфликте приключенцы должны сражаться с какой-то антагонистической силой, хотя вы также можете создавать конфликты между двумя могущественными силами, даже не зная к какой стороне (если таковая имеется) приключенцы присоединятся. В разделе Поджанры фэнтези (см. ниже) представлены примеры конфликтов, которые усиливают определённые темы.

Если конфликт достигает удовлетворительного завершения до окончания кампании, то создайте новый конфликт, чтобы заменить его. Вы также можете заменить конфликты, которые не находят отклика у ваших игроков, а также те, что мешают развитию сюжета при создании приключений.

Арки конфликтов

Точно так же, как вы думаете о сюжетных линиях персонажей, подумайте о том, как каждый конфликт может проявиться в ходе кампании. Как персонажи впервые сталкиваются с конфликтом? Как конфликт развивается с течением времени? Как могло бы выглядеть решающее окончание этого конфликта?

Один из полезных способов структурировать арку конфликта — использовать уровни игры, описанные в главе 4. Уровни 5, 11 и 17 представляют собой этапы силы и умений персонажа, а также могут быть этапами истории в сюжетной линии вашей кампании. Переход от одного уровня к другому — идеальное время, чтобы завершить выбранный конфликт и ввести новый, который имеет более широкий охват и представляет большую угрозу. Порог нового уровня также может дать персонажам возможность осознать масштаб конфликта, с которым они столкнулись. Например, бандиты, с которыми они сражались на первых четырех уровнях, — всего лишь марионетки вражеской нации, и им предстоит противостоять на втором этапе (5-10 уровни).

В разделе Серый ястреб этой главы приведены примеры арок конфликтов.



Крепости на спине драконьей черепахи поднимается из глубин, возвещая о возвращении давно забытой династии.
Художник: Calder Moore
Оригинал

Лист конфликтов

Конфликт 1

Приключенцы против ______________________

Конфликт 2

Приключенцы против ______________________

Конфликт 3

Приключенцы против ______________________

Joy Ang, Calder Moore

Интерактивная версия

Поджанры фэнтези

Ваша кампания D&D может быть вдохновлена определённым поджанром фэнтези, некоторые из которых обсуждаются в следующих разделах. Любой из этих жанров может быть вдохновлен традициями, мифами, легендами и фантастикой любой культуры: эпическая фэнтези кампания может опираться на французские романы или китайские истории уся, а мифологическая фэнтези кампания может быть основана на греческом мифе, Эпосе о Гильгамеше и так далее.

Героическое фэнтези

В героическом фэнтези приключенцы применяют магию против чудовищных угроз — этот поджанр по умолчанию представлен в основных книгах правил D&D.

Конфликты. Кампании героического фэнтези часто вращаются вокруг древних подземелий в поисках сокровищ или уничтожения монстров и злодеев. Рассмотрим следующие конфликты для кампании:

Культ зла. Культисты зла проникают в мирное царство, чтобы освободить древнее злое существо, запертое в темнице. Освобождение этого существа наверняка означало бы гибель королевства.

Грибковая чума. Чтобы защитить первобытный лес от вторжения охотников и других поселенцев, друиды выпускают на волю грибковую чуму, которая быстро выходит из-под контроля.

Старый враг. Неуловимый злодей, преследовавший персонажей много лет назад, снова появляется, давая персонажам шанс наконец привлечь злодея к ответственности.

Меч и магия

Кампания меча и магии, представляет собой мрачный мир злых заклинателей и городов в упадке, где главными героями часто движут скорее жадность и корысть, чем альтруистическая добродетель.

Конфликты. В этом варианте кампании применяющие магию часто символизируют упадок и разложение цивилизации, а маги являются классическими злодеями этих сеттингов. Поэтому магические предметы редки и часто опасны. Рассмотрите подобные конфликты, чтобы развивать кампанию:

Злые приключенцы. Злая банда опытных приключенцев обладает силой и властью, чтобы угнетать несчастных людей.

Злое оружие. Рыцарь под воздействием разумного злого оружия терроризирует мирное царство. Культисты поклоняются и защищают это оружие, которое необходимо захватить и уничтожить.

Забытая династия. Давно утраченная резиденция забытой династии возвышается над морем или пустыней, и её жители начинают завоевания.

Эпическое фэнтези

Кампания эпического фэнтези подчеркивает конфликт между добром и злом, в котором искатели приключений находятся на стороне добра. Этими героическими персонажами движет более высокая цель, чем эгоистическая выгода или амбиции. Персонажи могут бороться с моральными трудностями, сражаясь со злом внутри себя, а также со злом, которое угрожает миру. Истории этих кампаний часто содержат элемент романтики: трагические отношения между несчастными возлюбленными, страсть сильнее смерти и целомудренное восхищение между рыцарями и знатью.

Конфликты. Подобные конфликты подчёркивают темы кампании эпического фэнтези:

Апокалипсис. Пророчество предсказывает конец света, если приключенцы не вмешаются. Культ апокалипсиса противостоят персонажам на каждом шагу.

Дракон тиран. Злой и могущественный дракон перемещается в регион, нарушая экосистему и требуя дань с близлежащих поселений.

Враг, забытый временем. Злой враг, которого считали давно мёртвым, выходит из Страны фей живым и здоровым после пропажи во времени. Этот враг жаждет мести потомкам давно умерших врагов.

Мифическое фэнтези

Мифическая фэнтези кампания основана на темах и историях древних мифов и легенд, от Гильгамеша до Кухулина. Приключенцы совершают легендарные подвиги, им помогают или препятствуют боги или их помощники, а сами персонажи могут иметь божественное происхождение. Монстры и злодеи, с которыми они сталкиваются, могут иметь похожий род. Химера в подземелье — не просто случайное животное, а результат божественного проклятия.

Конфликты. Подобные конфликты подчёркивают темы мифической фэнтези кампании:

Испытания, посланные богами. В поисках дара или благосклонности от богов приключенцы проходят серию испытаний, которые приводят их в царство богов, где герои могут отстаивать свои интересы.

Божественный гнев. После разграбления храма мстительный бог посылает на королевство серию всё больших несчастий, пока реликвии храма не будут возвращены.

Великаны. Огромный замок на облаке возвышается над землёй. Персонажи могут сразиться с живущими там великанами или договориться о мире.

Сверхъестественный ужас

Если вы хотите придать своей кампании оттенок ужаса (хоррор), то в Бестиарии полно существ, подходящих для сюжетной линии сверхъестественного ужаса. Важным элементом такой кампании является атмосфера страха, создаваемая за счёт тщательно проработанного темпа повествования и выразительного описания. Ваши игроки тоже вносят свой вклад; они должны быть готовы погрузиться в это настроение.

Если вы планируете провести полноценную кампанию в жанре ужаса или одиночное жуткое приключение, то заранее обсудите свои планы с игроками. Ужасы могут быть слишком сильным и затрагивать личные страхи. Не всем понравится такая игра. Советы по обсуждению ограничений в разделе Веселье для всех в главе 1 особенно важны для таких игр.

Конфликты. Кампания со сверхъестественным ужасом часто включает в себя нежить или демонов, чьё зло превосходит простого смертного. Рассмотрите следующие конфликты для такой кампании:

Безликий лорд. Джуиблекс, Безликий лорд, вытекает из Бездны в Подземье. Персонажи получают известие от народа в Подземье, которому нужна помощь в победе над повелителем демонов и его приспешниками.

Школа некромантии. Вампиры открывают школу некромантии, привлекая злых магов, которым для учёбы нужны свежие трупы. Орден охотников на вампиров обращается за помощью к персонажам.

Бессмертный монарх. Почтенный монарх цепляется за власть, поклоняясь Оркусу и становясь личём.

Интрига

Политические интриги, шпионаж, саботаж и подобные маскировочные действия могут стать основой для захватывающей кампании. В играх такого типа персонажи больше задумываются о владении навыками и поиске друзей на высоких должностях, чем об атакующих заклинаниях и магическом оружии. Социальное взаимодействие приобретает большее значение, чем бой. Убедитесь, что ваши игроки заранее знают о вашем желании провести кампанию такого рода. В противном случае игрок может создать боевого персонажа и почувствует себя неуместным среди дипломатов и шпионов.

Конфликты. Конфликты для кампании с интригами:

Враждующие феодалы. Два народа или поселе-

ния враждуют уже много лет. Персонажи втягиваются в продолжающуюся вражду после того, как помогли одной стороне.

Соперники наследники. Внезапная смерть правителя погружает королевство в хаос, когда законному наследнику бросают вызов и угрожают соперники.

Коварный советник. После того, как монарх проявляет интерес к персонажам, они становятся мишенью самого доверенного советника монарха, который хочет стать истинным монархом королевства.

Детектив

В кампании детективе персонажи играют роль следователей. Они, возможно, путешествуют из города в город, чтобы раскрыть сложные дела, с которыми не могут справиться местные власти. Такая кампания делает упор не только на боевое мастерство, но и на решение головоломок и проблем. Приключение, состоящее только из головоломок, может разочаровать, поэтому обязательно смешивайте типы представленных сцен.

Конфликты. Детектив может подготовить почву для всей кампании. Иногда персонажи могут находить ключи к разгадке тайны, тогда как отдельные приключения могут иметь к ней лишь косвенное отношение. Рассмотрим конфликты для детективной кампании:

Криминальный синдикат. Многоглавый преступный синдикат стремится к экономической и политической власти. У синдиката есть шпионы повсюду, в том числе среди семей и друзей приключенцев.

Превращающиеся убийцы. Тайная ассоциация доппельгангеров или других перевёртышей медленно убивает выдающихся личностей одну за другой.

Поймать вора. Наглый вор крадёт только самые дорогие драгоценности и произведения искусства. Персонажи могут стать его целью, когда приобретут бесценное сокровище.

Сорвиголовы

Безумные приключения пиратов и мушкетёров создают динамичную кампанию, в которой отважные и обаятельные герои пробираются сквозь дворцовые интриги и прыгают с балконов на поджидающих снизу лошадей, спасаясь от упрямых преследователей. В таких кампаниях персонажи обычно проводят много времени в городах, при королевских дворах и на борту морских судов. Тем не менее, герои могут оказаться в классических ситуациях подземелий, например, при побеге из тюремной камеры или при обыске ливневой канализации в поисках потайных покоев злодея.

Конфликты. Подобные конфликты подчёркивают темы безрассудной кампании:

Наследники антагонисты. Персонаж унаследовал магический предмет от умершего родственника, не подозревая, что за этим предметом охотятся враги этого родственника.

Пираты и каперы. Новый монарх борется с пиратством, поручая каперам и военно-морским офицерам охотиться на пиратские корабли.

Пробуждение из глубин. Чудовищный ужас, дремлющий в глубинах океана, шевелится, заставляя миньонов, таких, как сахуагины, мерроу или черепахи-драконы, атаковать морские суда.

Война

Кампания, посвященная войне, сосредоточена на героях, чьи действия меняют ход битвы. Персонажи выполняют определённые миссии: захватывают магический штандарт, который усиливает армии нежити, собирают подкрепление, чтобы прорвать осаду, или же прорываются через фланг врага, чтобы добраться до демона-командира. Отряд также может поддержать большую армию, удерживая стратегическое местоположение до прибытия подкрепления, убивая вражеских разведчиков или перерезая линии снабжения. Миссии по сбору информации и дипломатические миссии могут дополнять боевые приключения.



Смелый приключенец Мурлинд посетил множество миров и обожает шестизарядные револьверы и говорящие часы.
Художник: Mark Behm
Оригинал

Конфликты. Подобные конфликты подчёркивают темы и характер военной кампании:

Борцы за свободу. Восстают плохо вооружённые и дезорганизованные подданные тирана.

Захватчики. Милитаристская нация вторгается на соседние земли доброжелательных людей.

Пешки в игре. Война бушует десятилетиями, а её первоначальная причина почти забыта. Люди, оказавшиеся в этой ситуации, стремятся найти смысл и цель в мрачном и жестоком мире.

Пересечение жанров

Глубоко в корнях D&D лежат элементы научной фантастики и научного фэнтези, а также обширная коллекция фэнтезийных источников вдохновения, и ваша кампания также может опираться на них. Вы можете отправить своих персонажей через волшебное зеркало в Страну чудес Льюиса Кэрролла, посадить их на борт корабля для путешествия между звёздами или провести кампанию в мире далёкого будущего, где лазерное оружие (см. Огнестрельное оружие и взрывчатые вещества в главе 3) и волшебные палочки снарядов существуют бок о бок.

Конфликты. Подобные конфликты создают возможности для пересечения жанров:

За волшебным зеркалом. Таинственное зеркало в странном подземелье — это портал в другой мир, где разворачиваются причудливые истории или, возможно, некая версия современного мира.

Пост мир. Персонажи обитают в постапокалиптической пустоши, которая в значительной степени напоминает средневековье, но на изолированных аванпостах всё ещё хранятся футуристические технологии, существовавшие до катаклизма.

Захватчики из космоса. Космические корабли приземляются в мире персонажей и извергают враждебных существ, вооружённых передовыми технологиями.

Сеттинг кампании

Как и сеттинг приключения (описанный в главе 4), сеттинг кампании является важной частью ее замысла, определяющим типы историй, которые там разворачиваются.

У Мастера есть 2 варианта для сеттинга кампании:

- Использовать уже готовый сеттинг кампании.
- Создать свой собственный сеттинг.

Независимо от того, создаёте ли вы собственную кампанию или используете уже готовую, мир вашей игры всегда остается вашим собственным. Вы можете настроить его в соответствии со своими вкусами и вкусами игроков.

Готовый сеттинг

Одним из преимуществ использования готового сеттинга является то, что большая часть построения мира делается за вас. Однако это означает, что ваши игроки могут знать о сеттинге столько же, сколько и вы. Вы можете обойти это, изменив ключевые аспекты сеттинга, чтобы лучше соответствовать вашим потребностям, а это даёт дополнительное преимущество, бросая вызов ожиданиям ваших игроков. Таблица «Сеттинги D&D» описывает несколько вариантов.

Создание собственного сеттинга

Одним из преимуществ создания собственного сеттинга является то, что он может быть таким, каким вы захотите. Игроки никогда не будут знать о мире больше, чем вы, что может быть приятной новостью как для вас, так и для ваших игроков. Более того, не нужно будет запоминать какой-либо исходный материал, кроме того, что вы создаёте сами.

Независимо от того, будет ли создан сеттинг с нуля, или же вы заимствуете элементы из уже существующих, результат должен найти отклик у ваших игроков. Создавая свой сеттинг, спросите своих игроков: какие декорации и жанры им нравятся. Затем используйте это для вдохновения, чтобы создать потрясающие локации, запоминающихся жителей, захватывающие конфликты и внутреннюю логику, которая найдёт отклик у игроков.

5 вопросов на рассмотрение. Обдумывая новый сеттинг кампании, подумайте над ответами на следующие вопросы:

Как называется сеттинг вашей кампании? Выберите запоминающееся название для своего сеттинга. Это может быть слово или фраза, отражающая тему и тон игры, или просто вымышленное имя, которое вам кажется крутым. Держите список идей, пока вы решаете другие аспекты сеттинга.

Какие фракции и организации известны? Нации, храмы, гильдии, ордена, тайные общества и университеты формируют социальную ткань сеттинга. Какие организации или общественные группы играют важную роль в вашей ситуации? Какие из них могут участвовать в жизни персонажей в качестве покровителей, союзников или врагов? К каким организациям могут присоединиться персонажи, став частью чего-то большего, чем они являются?

Насколько распространена магия? Заклинатели и магазины магических предметов могут быть обычным или редким явлением, или же практически отсутствовать в вашем мире. Насколько доступны такие заклинания, как Малое восстановление, Воскрешение и Круг телепортации? Настолько ли распространена магия, что она является частью повседневной жизни, или настолько ли она редкая, что вызывает всевозможные суеверия?

Какие тайны скрыты в вашем мире? В каждом сеттинге кампании есть загадки: легендарная земля за морем, мрачный лес с ужасной тайной, беспокойные духи в разрушенной крепости, древнее подземелье с забытой целью и так далее. Придумайте столько загадок, сколько пожелаете (никогда не знаешь, какие из них захватят воображение ваших игроков и станут центром внимания в кампании) и запишите их в журнал кампании.

Какую роль играют боги, если они есть? Какие великие или малые боги и квазибожества присутствуют, или кому поклоняются в вашем мире? Если боги существуют, насколько они вовлечены в мир? Являются ли они далекими и обособленными существами, или они появляются перед своими почитателями и вмешиваются в дела смертных?

Сеттинги D&D

Сеттинг	Описание
Тёмное солнце [Dark Sun]	Герои оставляют свой след в постапокалиптическом мире, осквернённом магией и покинутом богами.
Драконье копьё (Сага о Копье) [Dragonlance]	Силы добра сражаются со злой королевой драконов и её армиями в Войне копья, которая потрясла мир.
Эбберон [Eberron]	После смертельной войны магически развитые страны восстанавливаются, в то время как холодная война угрожает прочному миру.
Экзандрия [Exandria]	Герои делают себе имена в мире, ставшим популярным благодаря стриминговому шоу «Critical Role».
Забытые королевства [Forgotten Realms]	Невероятные герои и злодеи пытаются определить судьбу мира, исследуя руины и подземелья павших королевств и давно забытых империй.
Серый ястреб [Greyhawk]	По мере роста напряжённости между воюющими странами, герои грабят подземелья ради магии и силы, необходимых им для победы над растущими силами зла.
Планскейп [Planescape]	Сигил, Город дверей, — это место, где герои начинают исследовать чудеса мультивселенной D&D и её многочисленные планы.
Равенлофт [Ravenloft]	Героев затягивает в мрачные Домены ужаса (проклятые королевства, которыми правят злые лорды), и они должны найти способ спастись
Равника* [Ravnica]	В городе размером с весь мир, 10 разрозненных фракций вовлекают героев в паутину приключений и опасностей
Спэллджаммер [Spelljammer]	Путешествуйте среди звёзд на магическом корабле и посетите миры, плавающие в величественных океанах Дикого космоса.
Стриксхейвен* [Strixhaven]	Стриксхейвен, школа магии, служит местом обучения и приключений.
Терос* [Theros]	Судьбы героев ждут своего часа в этом сеттинге, основанном на мифах древней Греции.

**Этот сеттинг основан на мире Magic: The Gathering*

Начало кампании

Имея в руках лист кампании и помня об основных предпосылках вашей кампании (персонажи, конфликты и сеттинг), пришло время подумать о том, как её начать.

Нулевая сессия

В начале кампании вы с игроками можете провести специальную сессию (называемую нулевой, поскольку она проводится перед первой игровой сессией), чтобы определить ожидания, поделиться идеями и обсудить внутренние правила с целью сделать игру интересной для всех участников. В разделе Веселье для всех в главе 1 описаны некоторые важные основы, которые необходимо заложить в начале кампании.

Зачастую нулевая сессия включает совместное создание персонажей. Как Мастер, вы можете помочь игрокам в создании персонажей, посоветовав им более подходящие опции персонажа для кампании.

Создание персонажей

Когда игроки выбирают классы и происхождение персонажей, можно убрать варианты, которые не подходят кампании.

Предложите игрокам выбирать разные классы, чтобы у отряда приключенцев был широкий спектр умений. Менее важно, чтобы в группе было несколько слоев общества; иногда весело сыграть в отряде дварфов или в труппе приключенцев-артистов.

Происхождение (вид и предыстория), которое выбирают игроки, определяет прошлое персонажей до становления приключенцами. Подумайте, как биография персонажей может повлиять на приключения в кампании. Например, если игрок выбирает преступное прошлое, то помогите ему раскрыть криминальную историю своего персонажа и используйте эту информацию при построении соответствующих сюжетных линий в более крупной кампании.

Начальный уровень. На каком уровне персонажи находятся в начале игры? Многие кампании D&D начинают с персонажами 1 уровня. Если вы хотите, чтобы персонажи были более выносливыми, а ваши игроки — опытные, то вместо этого начните кампанию с 3 уровня. Правила начала игры на более высоких уровнях см. в Книге игрока.

Связывание персонажей партии

Во время нулевой сессии помогите игрокам придумать объяснение откуда их персонажи знают друг друга и какую общую историю они имеют, какой бы короткой она ни была. Следующие вопросы, которые можно задать игрокам во время создания персонажей, помогать получить представление о взаимоотношениях в группе:

- Связаны ли кто-то из персонажей друг с другом?
- Что удерживает персонажей вместе как команду?
- Что каждому персонажу больше всего нравится в членах команды?
- Есть ли у группы покровитель — человек или организация, которые указывают им цели?

Если у игроков возникают проблемы с придумыванием истории о встречи их персонажей, то вы можете предложить следующие варианты.

Сближающее событие. Какое-то объединяющее событие (например, свадьба, фестиваль или похороны) сводит персонажей вместе, после чего они обнаруживают общую цель.

Случайность. Кто-то призывает приключенцев выполнить задание, и персонажи отвечают на вызов. В качестве альтернативы все персонажи могут встретиться случайно во время направления в одно и тоже место или они могут оказаться в ловушке вместе.

Общее знакомство. Персонажей знакомит друг с другом общий знакомый ПМ, которому они все доверяют. Этот общий знакомый может служить покровителем группы — возможно, представителем какой-либо организации (академии, преступного синдиката, гильдии, военной силы или религиозного ордена), политически влиятельным лицом (аристократом или даже монархом) или магическим существом (сфинкс или дракон).

Общая история. Герои выросли в одном месте и знают друг друга много лет. Несмотря на разное происхождение и подготовку, они уже хорошие друзья.

Посиделки в таверне. Герои встречаются в таверне за кружкой эля и решают вместе отправиться в жизнь, полную приключений — это проверенный и верный мотив!



Время скорби может объединить людей даже в партию приключенцев.
Художник: Alexandre Honoré
Оригинал

Подготовка к началу

Нулевая сессия — отличное время, чтобы поделиться основной информацией о кампании со своими игроками. Такая информация обычно включает в себя следующее:

Сведения о начальной локации. Вашим игрокам нужна основная информация о месте, где персонажи начинают свое существование, например, название поселения, важные места в нём и вокруг него, а также известные ПМ, о которых они могут знать (см. раздел «Начальная локация» ниже).

Ключевые события. Опишите текущие или прошлые события, которые помогают спланировать кампанию. Например, она может начаться сразу после великой войны или в день праздника. Описание ключевых событий помогает задать правильный тон и подготовить игроков к предстоящим приключениям.

Правила внутреннего распорядка. Если вы используете какие-либо домашние правила (как обсуждалось в главе 1) или принимаете любое из вариативных правил, представленных в этой или любой другой книге, то скажите об этом своим игрокам.

Помните, что вы всегда будете знать о мире своей кампании больше, чем игроки. Проведя всю свою жизнь в этом мире, персонажи тоже знают больше, чем их игроки. Доведите до них любую важную для приключений информацию, которую персонажи должны знать.

Начальная локация

Начните кампанию в месте, которое вы можете детализировать, например, в деревне, в районе крупного города, на аванпосте или в придорожной таверне. Будьте готовы предоставить игрокам достаточно информации об этом месте, чтобы помочь им понять связь с ним их персонажей. Как только вы подготовите эту часть кампании, создайте 1-2 места в качестве локаций для приключений, например, дом с привидениями на окраине города или сплетение подземелий в близлежащих холмах.

При использовании готового сеттинга выберите любую локацию и доработайте её по своему усмотрению. Готовый сеттинг или приключение могут иметь всё необходимое. Вольный город Серый ястреб, описанный далее в этой главе, является идеальной отправной точкой и иллюстрирует то, что следует учитывать при выборе начальной локации.

Если вы создаёте собственный сеттинг, то начните с малого: детализируйте только эту область. Остальная часть сеттинга пока может остаться недоработанной. Не тратьте слишком много времени на конкретизацию геополитического ландшафта вашего мира или мест, которые приключенцы вряд ли посетят сразу; приберегите эти моменты до тех пор, когда вы с игроками будете лучше понимать движение кампании.

Первое приключение

При руководстве готовым приключением пользуйтесь связками персонажей, чтобы перенести их из их начальной точки в действие приключения. Многие кампании начинаются с готового приключения, а затем органично развиваются по мере выхода персонажей за рамки приключения.

Если вы создаёте собственное приключение, то обратитесь к советам в главе 4. Сделайте первое приключение относительно коротким и простым, чтобы дать персонажам достаточно времени для узнавания друг друга по мере отыгрыша ролей. Самое главное, чтобы они начали чувствовать себя группой приключенцев и привыкли к своим умениям. Полный размах кампании может развернуться перед ними позже.

Планирование приключения

Кампания D&D похожа на сад. Каждое новое приключение даёт зародыши растениям, а за садом нужно регулярно ухаживать, чтобы он не превратился в хаос. Со временем ваша кампания будет расти и процветать так, как вы хотели. Возможно, вам придётся отсеять элементы, которые не интересуют игроков и «посадить» новые элементы, которые могут заинтересовать игроков.

Большинство кампаний D&D развиваются благодаря посеву, их невозможно представить созревшими со всеми элементами сразу. Время от времени решения персонажей будут требовать от вас импровизации и создания новых элементов кампании на ходу. Например, может потребоваться придумать новую локацию в соответствии с потребностями разворачивающейся истории, или некоторым персонажам мастера понадобится доработка. Другие части этой книги, например, разделы Персонажи мастера и Поселения в главе 3, могут помочь вам быстро расширить свою кампанию.

Эпизоды и серии

2 основных способа подумать о сочетании приключений друг с другом в вашей кампании — это отдельные эпизоды или серийная история. Если вы не уверены, какой тип кампании проводить, то спросите игроков о их предпочтениях. Если у игроков разные предпочтения, то можно чередовать эпизодические, отдельные приключения с серийными, чтобы разбить большую историю на несколько частей.

Эпизоды

Эпизодическая кампания — это кампания, в которой составляющие её приключения не объединяются в общую историю. Эпизодические приключения — это отдельные квесты, и злодеи, которые появляются в одном приключении, редко появляются в другом. Если ваша группа играет нечасто, то эпизодическая кампания может быть для вас идеальной, потому что игрокам будет в радость текущее приключение, даже если они забыли детали предыдущих.

Начало нового эпизода. В эпизодической кампании начало нового приключения не обязательно имеет какую-либо связь с окончанием предыдущего. Действие может начаться сразу после окончания предыдущего приключения, но оно может начаться через несколько недель, месяцев или лет после последнего приключения, позволяя разворачиваться промежуточным событиям, пока персонажи отдыхают.

Серии

Серийная кампания — это одна непрерывная история, разбитая на более мелкие части, которые естественным образом перетекают из одной в другую. В ней часто присутствует одна или несколько всеобъемлющих угроз, и исход одного приключения может повлиять на то, как будет развиваться остальная часть кампании. Если ваша группа игроков собирается регулярно и часто, то серийная кампания позволит вам держать игроков в неведении о том, что будет дальше, по мере приближения кампании к удовлетворительному завершению.

Связующие приключения. В серийной кампании устанавливайте связь между концом одного приключения и началом следующего, чтобы создать ощущение связанной истории. Иногда можно просто продолжить текущую сюжетную линию с новыми локациями и угрозами, которые нужно преодолеть. Кроме того, можно использовать таблицу «Связки для приключения», чтобы вдохновиться на переход от одного приключения к другому. Таблица предлагает варианты переходов персонажей от конца одного приключения к следующему.

Связки для приключения

1к6	Связка
1	Предоставьте человека, вещь или информацию, которую персонажам необходимо без проблем перенести в место нового приключения.
2	Пусть главный злодей сбежит в локацию, которая фигурирует в новом приключении. Персонажи могут преследовать злодея, или им, возможно, придется искать подсказки, куда злодей ушёл.
3	Подскажите игрокам, что злодей или другой ПМ является частью большей группы, которая занимает видное место в новом приключении.
4	Предоставьте группу злодеев, которая фигурирует в новом приключении, заставив её агентов шпионить или вмешиваться в деятельность персонажей.
5	Пусть приключенцы принесут новости о событиях, происходящих где-то ещё, и это приведёт персонажей к новому приключению.
6	Дайте персонажам сокровище, окутанное тайной, которую им нужно будет разгадать в новом приключении.

Набирайте игроков

Чтобы игроки заинтересовались вашей кампанией, создайте сеттинг, в котором будут представлены знакомые люди и места, и где выбор их персонажей имеет значение.

В следующих разделах вы найдёте способы создания мира, который игроки будут с удовольствием изучать.

Повторяющиеся элементы

Когда персонажи устанавливают отношения (дружбу, деловые договорённости или даже длительный антагонизм) с людьми и местами вашего сеттинга, эти люди и места остаются в памяти игроков. Предоставляйте возможности для налаживания этих долгосрочных отношений как можно раньше и чаще.

Подумайте о том, чтобы использовать в своей игре следующие повторяющиеся элементы:

Сообщество. Предоставьте небольшую группу или сообщество, которое персонажи могут воспринимать как своих людей, например, деревню, район, гильдию или команду.

Дома-база. Дайте персонажам место, которое они смогут назвать своим домом, например таверну, убежище или корабль. Бастионы, представленные в главе 8, являются идеальными базами для персонажей.

Выдающийся друг. Создайте поддерживающего ПМ, которому персонажи могут доверять и к которому они могут обратиться, когда им нужна помощь, например, к местному лидеру, трактирщику, покровителю, отставному приключенцу или члену семьи.

Ресурсы друзей. Предоставьте экспертов или учреждения, которые могут помочь персонажам, например, храм, который может дать исцеление, или учёного мудреца, который может помочь разгадать тайны.

Симпатичный злодей. Создайте злодея, у которого есть хотя бы одно привлекательное или искупительное качество, которое персонажи могут оценить — в идеале злодей, который не озабочен убийством или причинением вреда персонажам.

По мере продолжения кампании добавляйте новых людей и места, а также время от времени возвращайте избранных персонажей из предыдущих этапов кампании.

Любимчики игроков

Зачастую проще описать враждебных или пугающих людей и места, чем подробно описать предполагаемую любимую черту персонажей. Как узнать, какая сцена в деревне заставит персонажа ассоциироваться с домом, или какая причуда напомнит персонажу о его любимом наставнике? Можно спросить игрока и напрямую, но вместо этого попробуйте передать бразды правления и позволить игроку описать идеальную деталь самому.

Например, предположим, что у вас есть тихая деревня, которую вы планируете показать в нескольких приключениях. Вы надеетесь, что персонажи станут связанными с этим местом и будут относиться к нему как к своему дому. Когда персонажи присоединяются к обществу, они чувствуют что-то удивительное. На этом этапе можно описать что-то, что, по вашему мнению, приятно пахнет или что-то, что, по вашему мнению, понравится персонажу. Или вы можете спросить игрока: “Запах чего-то удивительного доносится из-за угла. Что же это?”. Какой бы ни был ответ игрока (булочки с корицей от ближайшего пекаря, заряды для фейерверков празднику, или что-то ещё) это становится частью деревни, и игроком добавляется эта важная деталь.

Можно использовать эту информацию всякий раз, когда хотите подчеркнуть что-то значимое для персонажей и игроков. Задавайте игрокам следующие вопросы, если хотите описать что-то необычным образом:

- Хозяин таверны готовит ваше любимое блюдо — всё продумано до совершенства. Что это за блюдо и чем оно примечательно?
- В лавке сувениров продаётся безделушка, которая напоминает вам об одном из членов вашей семьи. Что это за безделушка и о ком она вам напоминает?
- Местные дети играют в игру, в которую вы играли в своем родном городе. Что это за игра?
- Несовершеннолетний карманник напоминает вам о ком-то, кого вы когда-то знали. О ком?
- Из оживлённой массы кукол-убийц выкарабкивается фигурка, которая напоминает вам о любимой детской игрушке. О какой именно?

Подобные вопросы не обязательно должны опираться на тёплые воспоминания. Если игроки описывают то, что выбивает из колеи или вызывает отвращение у их персонажей, то это также может сделать угрожающие столкновения более впечатляющими. В любом случае, обратите внимание на интересные детали персонажей, которыми делятся ваши игроки, и запишите их в лист кампании, так как эти детали могут вдохновить вас на последующие приключения.

Признавайте невероятное

Приключенцы по своей природе исключительны. Даже на 1 уровне они совершают невероятное и обладают качествами, которые отличают их от обычных людей. Усильте это в своей игре. ПМ не нужно хвалить персонажей, но репутация персонажей как героев, решателей проблем или чудотворцев должна быть закреплена на ранней стадии и развиваться на протяжении всей кампании.

Во время каждой партии ищите возможность сделать так, чтобы персонажи чувствовали себя центром внимания, и попытайтесь ответить на один или несколько из следующих вопросов:

- Почему персонажи идеально подходят для решения проблемы?
- Как умения персонажей проявляются во время приключения?
- Какие истории о прошлых подвигах персонажей знают ПМ?
- Как ПМ может прокомментировать способности персонажа или признать его особенным?

Передышка

Легко увязнуть в истории с элементами драмы, сталкивая персонажей с растущими угрозами. Но время от времени, по крайней мере, раз в 3-5 уровней, давайте персонажам передышку — сессию с низкими ставками или приключение, которое не имеет ничего общего с общим сюжетом или более широкими опасностями.

Эпизод-перерыв может стать для персонажей возможностью поразмышлять над событиями текущей кампании, изучить нюансы мира и развить отношения между собой в более непринуждённой обстановке. Дайте группе приключенцев возможность перевести дух, отметьте события, которые вы хотите озвучить позже, а затем продолжайте приключения.

Подумайте о следующих идеях для такого эпизода:

Бастион. Персонажи делают перерыв в приключениях, чтобы заняться своими бастионами (см. главу 8), при этом игроки совершают один или несколько ходов бастиона и описывают происходящее.

Карнавал (нет, не тот, о котором вы подумали). Карнавал искушает персонажей магическими аттракционами, играми и призами. Один из таких вариантов карнавала — карнавал Ведьмосвета, описанный в The Wild Beyond the Witchlight.

Забавные существа. Персонажи сталкиваются с забавными монстрами — такими как фламфы, пикси, феи-драконы или болтливые мимики — в ситуации, которая приводит к озорным шалостям и юмору, а не к сражению.

Пропавший питомец. Чей-то питомец пропал. Персонажи должны исследовать поселение и наладить связи с местными жителями, чтобы помочь найти его.

Покупки. Дружелюбный ПМ просит персонажей помочь с покупками для чьего-то дня рождения.

Особое событие. Персонажей приглашают на спортивное состязание, праздничное торжество, званый ужин или бал.

Пляжный эпизод. Персонажи отдыхают на тихом пляже, наслаждаются комфортом виллы благодарного дворянина, уединяются в спокойном монастыре или расслабляются в горячих источниках фей.

Время в кампании

Большинство конфликтов в кампании D&D разрешаются за недели или месяцы внутриигрового времени. Типичная кампания завершается в течение одного внутриигрового года, если только персонажи не получают возможность наслаждаться длительными периодами спокойствия между приключениями.

Если вы не хотите отслеживать течение дней, недель и месяцев, можно вместо этого использовать смену сезонов и сезонные фестивали. Ответ на вопрос «Когда происходит это приключение?» может быть таким простым, как «зимой» или «во время осеннего урожайного фестиваля».

Запланированные события

Необычные события, совпадающие с определёнными временами года, могут стать отличной возможностью для приключений. Например, призрачный замок может появляться на определённом холме каждое зимнее солнцестояние, или каждая тринадцатая полная луна окрашивается в кроваво-красный цвет, наполняя оборотней особенно сильной жаждой крови. Появление кометы в небе может предвещать множество значимых событий. Фестивали богов могут служить поводом для начала приключений, особенно если сами боги принимают в них участие.

Завершение кампании

Завершение кампании должно подводить итог последним крупным конфликтам и связывать воедино большинство сюжетных линий её начала и середины. Оставить некоторые незакрытые сюжеты допустимо, чтобы персонажи могли исследовать их в следующей кампании. Для того чтобы кампания была удовлетворительной, вовсе не обязательно доводить её до 20 уровня; завершите её, когда история достигнет естественного завершения.

Перед финалом кампании выделите время, чтобы персонажи могли завершить свои личные цели. Их истории должны закончиться так же удовлетворительно, как и основной сюжет кампании. В идеале некоторые из индивидуальных целей персонажей должны исполняться в финальном приключении. Дайте возможность персонажам завершить незакрытые линии до самого конца.

Когда кампания завершена, может начаться новая. Если вы планируете вести новую кампанию для той же группы игроков в том же мире, то использование действий их прежних персонажей в качестве легенд — отличный способ вовлечь игроков в новую историю. Позвольте новым персонажам увидеть, как изменился мир благодаря достижениям их предшественников. Однако новая кампания — это новая история с новыми главными героями. Они не должны оставаться в тени героев прошлого.

Преждевременное окончание

Иногда у вас заканчиваются идеи для кампании, или она уходит так далеко в сторону, что вы уже не представляете, как привести её к удовлетворительному завершению. Возможно, вы просто больше не испытываете к ней интереса, или же у вас появилось столько идей для новой кампании, что вы не можете сосредоточиться на текущей. Любая из этих причин может стать сигналом к завершению кампании.

Лучший способ закончить кампанию — это обсудить это с вашими игроками. Если вам больше неинтересно вести игру, то вполне возможно, что они тоже утратили к ней интерес, и вы сможете изменить или завершить кампанию так, чтобы все остались довольны. Рассмотрите следующие варианты:

Вклад игроков. Если у вас заканчиваются идеи, игроки могут с радостью предложить свои. Узнайте, что им хотелось бы увидеть в продолжении кампании. Возможно, их предложения вдохновят вас!

Смена Мастера. Один из игроков может быть полон идей о будущем кампании и готов взять на себя роль Мастера. В таком случае вы можете либо взять себе его персонажа, либо создать нового. Отпустите свои планы на развитие сюжета и позвольте новому Мастеру творчески управлять историей.

Перемещение персонажей. Если вы или новый Мастер хотите начать кампанию в другом сеттинге, но игроки не хотят создавать новых персонажей, подумайте о том, чтобы переместить их через портал в новый мир.

Организация грандиозного финала. Иногда лучшее решение — это достойно завершить кампанию. Найдите способ завершить историю эффектно, даже если это происходит раньше, чем вы планировали. Перелистайте свой дневник кампании — возможно, там найдутся забытые сюжетные элементы, которые можно использовать для финального аккорда.

Серый ястреб

Серый ястреб — это сеттинг D&D, который можно использовать как основу для вашей кампании или как образец, на который можно опираться при создании собственного мира. Важные аспекты Серого ястреба описаны здесь, чтобы вы могли адаптировать его под себя, расширяя или изменяя его по своему усмотрению.

Серый ястреб — творение Гэри Гайгакса, одного из создателей D&D. Многие из первых приключений D&D были основаны на этом самодельном сеттинге. Представленная здесь версия Серого ястреба в значительной степени основана на справочнике Мир Грейхока, опубликованном в 1980 году.

Важные названия

Ниже приведены определения нескольких названий:

Оэрт [Oerth] — это мир Серого ястреба. Он включает 4 континента, 4 океана и множество островов и морей.

Оэрик [Oerik] — один из континентов Оэрта.

Восточный Оэрик [Eastern Oerik] — обширный регион, описанный в этой главе, который является домом для многих могущественных государств, а также некоторых из самых известных подземелий и приключенцев в игре D&D.

Фланесс [The Flanaess] — другое название Восточного Оэрика, которое означает «земля фланов». Первые поселенцы люди этого региона и их потомки известны как фланы.

Серый ястреб (Грейхок) [Greyhawk] — вольный город в Восточном Оэрике, привлекающий множество приключенцев. Серый ястреб также является названием этого сеттинга для кампаний.

Начало кампании

В комплекте прилагается постер-карта, на одной стороне которой изображены земли Восточного Оэрика (каждый гекс на карте соответствует 30 милям), а на другой — Вольный город Серый ястреб. Эти места описаны в разделах Вольный город Серый ястреб и География Серого ястреба далее в этой главе.

Суть Серого ястреба

На дворе год 576 О.Л. (общее летоисчисление). Зло набирает силу по всему Восточному Оэрику. Если не остановить растущую угрозу, то Восточный Оэрик падёт под натиском тиранов, злых драконов и орд чудовищ. Герои нужны как никогда, чтобы дать надежду народу Фланесса. Даже если они погибнут, легенды об их подвигах будут жить в веках!

Приключенцы из Вольного города Серый ястреб и других поселений путешествуют по бескрайним пустошам Восточного Оэрика, истребляя чудовищ и исследуя подземелья в поисках магических предметов, которые помогут защитить их родину и нанести удар по врагам.

Конфликты Серого ястреба

Хотя Серый ястреб отлично подходит для любых приключений в D&D, стандартная версия сеттинга предполагает конфликты с тремя основными злодейскими силами: цветными драконами, культами Стихийного зла и Иузом со своими последователями. Вы можете заменить один или несколько из этих конфликтов на свои собственные или использовать варианты из раздела Поджанры фэнтези ранее в этой главе.

Если вы используете эти конфликты, то ищите возможности в своих приключениях для введения существ, служащих трём злым силам. Дайте цели этим злодеям, чтобы их оперативники вступали в конфликт с персонажами игроков.

Далее описаны 3 основных конфликта и цели злых сил.



Сама Тиамат приводит кампанию к драматичному завершению.
Художник: Chris Rallis
Оригинал

Цветные драконы

Злые цветные драконы обитают в диких землях Восточного Оэрика. Долгие годы приключенцы сдерживали этих злобных драконов, иногда при поддержке благородных металлических драконов. Однако в последнее время цветные драконы стали беспокойными — их сны наполняют шёпоты Тиамат, заточённой в Девяти преисподних. Пятиголовая королева драконов уверена, что её освобождение близко, и из глубин своей тюрьмы она приказывает своим сородичам отправиться и завоевать мир Оэрта. Только величайшие из них выживут, чтобы стать её консортами.

Цели цветных драконов. Укреплять свои логова, чтобы защитить накопленные сокровища; нападать на слабозащищённые поселения Восточного Оэрика и угонять скот; требовать дань в виде пищи или богатств; уничтожать территориальных соперников (драконов и не только).

Арка цветных драконов. Конфликт между приключенцами и цветными драконами может развиваться по следующему сценарию:

Уровни 1–4. Рассмотрите возможность введения этого конфликта, когда приключенцы достигают 3 или 4 уровня, столкнув их с агрессивным вирмлингом цветного дракона. Вы можете использовать приключение Крылатый бог из главы 4.

Уровни 5–10. Приключенцы могут столкнуться с несколькими амбициозными молодыми цветными драконами, при этом не намекая на больший конфликт.

Уровни 11–16. Постепенно становится ясно, что поведение взрослых драконов, с которыми сталкиваются персонажи, не является нормальным. Персонажи могут вмешаться в интриги одного из драконов, стремящегося подорвать влияние или свергнуть другого, или же услышать слухи о великой мечте драконов — освободить Тиамат.

Уровни 17–20. Конфликт достигает мирового масштаба: древние драконы угрожают целым государствам и вступают в разрушительные сражения друг с другом. Кампания может завершиться появлением самой Тиамат во Фланессе — возможно, она вырвется из Разломного каньона (см. Тайны Серого ястреба в этой главе) или восстанет из глубин озера Нир Див.

Стихийное зло

Стихийное зло — это название, данное множеству разрушительных внеплановых сущностей (лордов демонов, принцев стихийного зла и древних богов), которые когда-то опустошали мир Оэрта. Многие из этих сущностей сейчас заточены в подземельях, а культы и монстры стремятся освободить их и служить им. Только приключенцы способны предотвратить побег этих злобных существ из их подземных тюрем.

Цели Стихийного зла. Разыскать владыку демонов, принца стихий или древнего бога, заточённого в подземелье; построить крепость над этим подземельем или поблизости; изгнать других обитателей региона; использовать особый магический предмет или ритуал для освобождения заточённого существа.

Арка Стихийного зла. Две готовые кампании предоставляли сюжетные арки, связанные со Стихийным злом. Temple of Elemental Evil (выпущенный в 1985 году) разворачивается в мире Серого ястреба, в холмах Крон между Вербобонком и Селен. История начинается в ничем не примечательной деревне Хоммлет, где персонажи постепенно обнаруживают, что агенты Стихийного зла обосновались в близлежащих руинах и работают над восстановлением своего великого храма. Остальная часть приключения сосредоточена на исследовании руин храма Стихийного зла и борьбе с различными злыми фракциями и силами внутри него (включая агентов Иуза, описанных ниже).

Принцы Апокалипсиса, вдохновлённые храмом Стихийного зла, предлагают альтернативную сюжетную линию для кампании в тематике Стихийного зла:

Уровни 1–4. Персонажи обнаруживают злодейскую деятельность четырёх стихийных культов.

Уровни 5–10. Персонажи наносят удары по четырём штабам этих злых культов, одновременно расследуя их деятельность в окружающем регионе. Пока персонажи сражаются с одним культом в его логове, то 3 остальных могут продолжать сеять хаос поблизости, вынуждая персонажей распределять своё внимание.

Уровни 11–16. Наконец, персонажи обнаруживают древний храм Стихийоного ока глубоко под храмами отдельных культов. Им предстоит сдержать последствия деятельности культов и сорвать планы их лидеров, прежде чем те сумеют устроить апокалипсис.

Хотя это приключение происходит в мире Забытых королевств, оно включает заметки о том, как перенести его в Серый ястреб или любой другой сеттинг.

Иуз Злобный

К северу от Вольного города Серый ястреб полубог по имени Иуз вновь завладел обширными землями, которые он потерял после заточения под замком Серый ястреб архимагом Загигом Ирагерне. Освободившись, Иуз стремится уничтожить королевства, поселения, храмы и аванпосты своих соперников. Ради этой цели его шпионы разыскивают могущественные артефакты, которые помогут ему одержать победу, в то время как злые создания появляются в землях Иуза и угрожают соседним государствам.

Приключенцы могут сорвать планы Иуза, не дав ему заполучить зловещие артефакты и уничтожив мерзких существ, служащих ему.

Цели Иуза. Размещать верных агентов в поселениях по всему Восточному Оэрику, исследовать библиотеки и хранилища в поисках знаний о древней и могущественной магии, прочёсывать подземелья в поисках утерянных артефактов и других магических предметов, заполучать эти реликвии и использовать магию и монстров для завоевания враждебных наций.

Арка Иуза. Конфликт между приключенцами и Иузом может развиваться по следующему сценарию:

Уровни 1–4. На ранних этапах своей карьеры персонажи могут столкнуться, казалось бы, с обычными головорезами, которые мешают добыче руды недалеко от Вольного города Серый ястреб (см. раздел За пределами городских стен в этой главе). Однако выясняется, что эти головорезы действуют в интересах некоего могущественного злодея. Пока что его личность остаётся тайной. Если вы используете приключение Трудности шахтёров из главы 4, то ПМ, беседующие с персонажами, могут предположить о связи проблем в шахте с этими бандитами и их угрозами.

Уровни 5–10. Вы можете использовать приключение Рога зверя из главы 4, чтобы познакомить персонажей с агентом Иуза. После возвращения из этого похода персонажи начнут сталкиваться с неприятностями со стороны Городской стражи Серого ястреба. Вскоре выяснится, что капитан-генерал Сентал Нурев находится под влиянием лидеров Стоинка, мелкого владения в Разбойничьих королевствах. Когда персонажи отправятся в этот опасный регион, чтобы разобраться с его правителями и освободить пленённого брата капитан-генерала, они обнаружат, что злодеи на самом деле являются агентами Иуза.

Уровни 11–16. Иуз и Рогатое общество начинают полномасштабное вторжение в Земли щита, сокрушая их защиту и продвигаясь к Фурионди. Персонажи могут отправиться в окрестные земли, чтобы собрать войска для обороны Фурионди, либо попытаться замедлить наступление сил Иуза.

Календарь вашего мира

Как выглядит календарь вашей кампании? Чем больше он напоминает привычный для вас и ваших игроков календарь, тем легче будет его запомнить и использовать. Обычные названия месяцев и дней недели придают кампании удобную простоту, которую оценят многие игроки. Однако календарь с десятидневными неделями или названиями вроде «Лунный день» и «Холодник» сложнее для восприятия, но напоминает игрокам, что они находятся в фэнтезийном мире.

Календарь Серого ястреба включает 12 месяцев и недели по 7 дней, как григорианский календарь, но использует уникальные названия для месяцев и дней, а также добавляет праздники, которые не входят в месяцы календаря, что придаёт ему фантастическую атмосферу.

Уровни 17–20. Наконец, персонажи узнают, что вторжение Иуза — лишь отвлекающий манёвр, призванный увести внимание южных государств от его истинной цели: добыть Глаз и руку Векны из древней крепости на озере Топк. Персонажи встретятся с Иузом на берегу озера, где им, возможно, предстоит сделать ужасный выбор: осмелятся ли они воспользоваться силой Векны, чтобы остановить Иуза, или рискнут тем, что сам Иуз обретёт эту страшную мощь и обратит её против них?

Сеттинг Серого ястреба

Планета Оэрт находится в самом центре системы Дикого космоса, называемой Серый космос (см. главу 6 для получения дополнительной информации о Диком космосе). У Оэрта есть 2 луны: Луна (большая белая луна, также называемая Госпожой) и Селена (меньшая голубая луна, также называемая Служанкой). Солнце Серого космоса вращается вокруг Оэрта, а не наоборот.

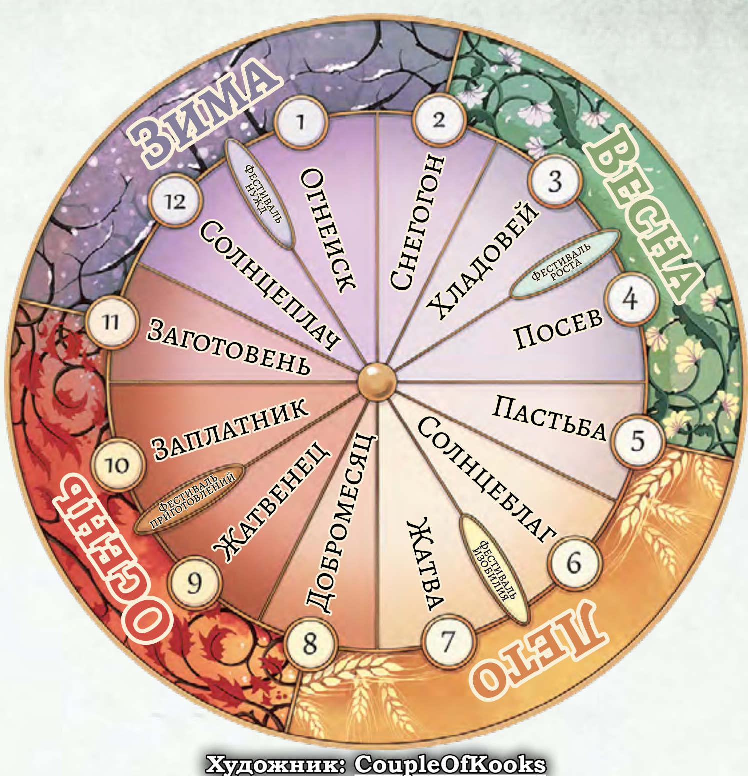
Солнцу требуется 360 дней, чтобы совершить один оборот вокруг Оэрта. Луна растёт и убывает в фиксированных циклах по 28 дней, на основе которых составлены месяцы, в то время как Селена следует такому пути, при котором полнолуния случаются лишь 4 раза в году, совпадая с четырьмя лунными фестивалями.

Приключенцы и организации

Фракции и организации, ориентированные на персонажей игроков, позволяют связать приключенцев с вашим миром, предоставляя им связи с ключевыми ПМ и чёткую цель, выходящую за рамки личных мотивов. Точно так же злодейские организации создают постоянное ощущение угрозы, превосходящее опасность отдельных врагов.

Когда разные персонажи принадлежат к различным фракциям, это может привести к интересным ситуациям за игровым столом, если их цели схожи и они не находятся в постоянном противостоянии. Приключенцы, представляющие разные фракции, могут иметь конкурирующие интересы или приоритеты, преследуя одну и ту же цель.

Организации приключенцев также являются отличным источником особых наград, помимо опыта и сокровищ. Повышение статуса в организации может давать конкретные преимущества, такие как доступ к информации, снаряжению, магии и другим ресурсам. Правила для отслеживания положения персонажа в организации смотрите в разделе Репутация из главы 3.



Художник: CoupleOfKooks
Оригинал

Месяцы и фестивали

Стандартный год состоит из 360 дней и включает 12 месяцев по 28 дней (каждый месяц делится на 4 недели по 7 дней) и 4 лунных фестиваля по 6 дней (фестиваль нужд, фестиваль роста, фестиваль изобилия и фестиваль приготовлений). Зимний фестиваль нужды считается началом года. Диаграмма ниже показывает месяцы и фестивали, составляющие год.

Фракции и организации

Помимо множества политических образований, разбросанных по землям Фланеса, и храмов его многочисленных богов, существуют организации, которые действуют на международном уровне в погоне за своими целями. Некоторые из этих организаций могут служить покровителями или союзниками приключенцев в кампании по Серому ястребу, тогда как другие могут выступать в роли злодеев. А некоторые даже могут принять приключенцев в свои ряды.

Круг восьми [Circle of Eight]

Некоторые из величайших заклинателей мира Серого ястреба образуют Круг восьми — группу, посвятившую себя сохранению баланса в мире. Их основная цель — предотвращение чрезмерного усиления какого-либо государства, фракции или другой организованной силы, которая могла бы подавить остальных. Состав Круга восьми держится в секрете, но в него входят Морденкайнен (стратег и основатель группы), Бигби, Джалларзи Саллавариан, Отилюк и Отто.

Рыцари дозора [Knights of the Watch]

Орден Рыцарей дозора изначально был создан как военная сила для защиты земель Биссела, Старшей марки, Жеофф и Кеоланда от враждебных соседей с севера и запада (в частности, Кета и Улакандара). Хотя дозорные содержат крепости вдоль границы с Кетом, большинство их усилий сосредоточено на защите от великанов и драконов в западных горах. Дозорные следуют строгому аскетичному и дисциплинированному кодексу, посвящая себя суровым тренировкам, отказываясь от личного имущества и других привязанностей.

Дни недели

День звезды	День солнца	День луны	День бога	День воды	День земли	День отдыха
Суббота	Воскресенье	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
Работа	Работа	Работа	Богослужение	Работа	Работа	Отдых

Орден Оленя [Order of the Hart]

Рыцари ордена Оленя были организованы для защиты свободы государств Фурионди, Велуны и Высокогорода от угроз со стороны бандитов и враждебных соседей. Эти страны имеют слабую централизованную власть и ограниченные военные силы, поэтому рыцари исторически служили первой линией обороны от многочисленных угроз. В последние годы они мобилизовались против возрастающих угроз со стороны Иуза и Стихийного зла, что вынудило их расширить сферу своей деятельности на соседние регионы, где эти силы зла проявляют активность.

Алый орден [Scarlet Order]

Алый орден — это монашеский орден сулоисских милитаристов, чьи шпионы и убийцы проникли во многие дворы и замки Фланесса, готовые нанести удар. Лидер ордена — казалось бы, бессмертное существо, известное как Отец послушания, Корент Зан. По слухам, он является сулоисским монахом, странствовавшим по землям Оэрика задолго до того, как Дождь бесцветного огня уничтожил Сулоискую империю. Другие утверждают, что Корент — это красный дракон, бывший любовник Тиамат, оказавшийся заточённым в человеческом обличье. Какова бы ни была истина, Отца послушания почитают все, кто посвящает свою жизнь Алому ордену. Его цели (значит, и цели ордена) окутаны тайной, но однажды они могут изменить баланс сил во всём Восточном Оэрике.

Магия в Сером ястребе

В мире Серого ястреба, как и в большинстве миров D&D, магия широко распространена, но остаётся удивительным и порой пугающим явлением. Все знают о магии, и большинство людей хотя бы раз в жизни сталкиваются с её проявлениями. Магия пронизывает космос и проявляется в древних реликвиях легендарных героев, загадочных руинах павших империй, тех, кого коснулись боги, существах, рождённых с природной силой, и личностях, изучающих тайны мультивселенной. Истории и рассказы у костра полны подвигов тех, кто владеет магией.

То, насколько обычные люди осведомлены о магии, зависит от места их проживания и знакомы ли они с теми, кто её практикует. Жители изолированной деревушки могли не видеть истинной магии на протяжении нескольких поколений, за исключением странных сил старого отшельника, живущего в ближайшем лесу. Эти силы они воспринимают с подозрением и упоминают лишь шёпотом.

Напротив, в Вольном городе Серый ястреб магия достаточно распространена, чтобы Гильдия волшебства обучала её искусству и предлагала услуги по наложению заклинаний. Существуют обширные своды законов, регулирующие использование и злоупотребление магией. Закон рассматривает магическое принуждение как тяжкое и наказывает публичное применение магии в ситуациях, которые могут причинить вред людям или имуществу.

Тайны Серого ястреба

Восточный Оэрик — это земля, полная тайн, некоторые из которых описаны ниже.

Рукокрылы Хепмоналенда. Отделённый от Восточного Оэрика проливом Тильва, Хепмоналенд — это относительно небольшой континент, о котором мало что известно жителям Фланесса. Те, кто исследовал северную часть Хепмоналенда, рассказывают о густых дождевых лесах, суровых тропических штормах, душных болотах и зловонных топях (известных как болота Пелиссо). Приключенцев иногда манят в эти джунгли древние руины, включая гробницы и святилища, оставленные древней цивилизацией летучих гуманоидов, чья история давно забыта.

Разрушительная магия. Почти тысячу лет назад война между империями Баклуниш и Сулоис завершилась ужасающей катастрофой. Народ Баклуниш, населявший территорию, ныне известную как Сухие степи, призвал Дождь бесцветного огня, который испепелил всё живое, охватил пламенем ландшафт и превратил земли Сулоиса в пепел, создав Море пыли. В ответ выжившие сулоисы использовали собственную магию, чтобы опустошить земли Баклуниш. Какое именно волшебство стояло за Дождём бесцветного огня и Вызванное опустошение? Что случится, если такая магия попадёт в неподходящие руки сегодня?

Центральная часть Сухих степей, где когда-то находилась столица империи Баклуниш, по слухам, остаётся плодородной и благоприятной, по ней кочуют баклунийские племена. Бывшая же столица Сулоис, расположенная в самом сердце Моря пыли, страдает от завывающих ветров, ужасных песчаных бурь и дождей из вулканического пепла и золы, падающих из соседних Адских горнов.

Земля Чёрного льда. Те, кто отправился далеко на север от Тайогненного леса, рассказывают о странном явлении. Вместо привычного белоснежного снега и прозрачного голубовато-белого льда здесь простирается бескрайний ландшафт тёмно-синего льда, частично покрытого снегом. По этим полям тёмного льда бродят странные арктические чудовища. Ещё более удивительным является слух о существовании за льдом цветущей земли, где солнце никогда не заходит.

Богатства Яркой пустыни. Яркая пустыня, отгороженная от остальной Фланесса кишащими монстрами холмами Аббор-альз и оправданно названными Комариными топьями, якобы полна меди, серебра, золота и драгоценных камней. Суровый климат, резкие перепады температур и враждебные обитатели отпугивают исследователей. Экспедиции предпринимали попытки проникнуть в Яркую пустыню и добыть её богатства, но ни одна из них не вернулась.

Разломный каньон. Между Разбойничьими королевствами и Землями щита простирается глубокий каньон, достигающий десяти миль в ширину по краям, 30 миль в центральной части и на 180 миль в длину. Разломный каньон, глубина которого превышает 1 милю, является домом как минимум для одного синего дракона, а в его основании находятся туннели, ведущие в Подземье.

Гора Белого шлейфа. Расположенная к югу от Разломного каньона, вечно дымящаяся гора Белого шлейфа всегда вызывала у местных жителей суеверный трепет. Люди преодолевают многие мили, чтобы взглянуть на это чудо природы, но лишь немногие осмеливаются подойти ближе, ведь считается, что здесь обитают демоны и дьяволы. Время от времени исчезновение тех, кто заходит слишком далеко, лишь укрепляет эту веру.

Гора Белого шлейфа подробно описана в книге Байки из Зияющего портала.

Боги Серого ястреба

Таблица «Боги Серого ястреба» показывает многих из самых популярных божеств, которым поклоняются во Фланессе. Высшие боги и полубоги отмечены соответствующими пометками; остальные являются малыми богами. Во Фланессе почитают и множество других божеств и полубогов, не указанных в таблице. Некоторые боги Серого ястреба переросли своё изначальное происхождение в этом мире и оказали влияние более широко в мультивселенной. Двое из них, Тариздун и Векна, описаны в приложении А.

Высшие боги Серого ястреба редко вмешиваются в события, происходящие на Орте. Меньшие боги чаще проявляются на Материальном плане и взаимодействуют со своими последователями. Например, Кутберт известен тем, что является в смертном облике — в образе покрытого грязью фермера, странника в коричнево-зелёном одеянии или пожилого жестянщика. Среди многочисленных квазибожеств, появляющихся на Орте, наиболее заметным является Иуз — полубог, который правит собственной страной во Фланессе.

Боги Серого ястреба

Ссылка на русском имени ведёт на русскоязычный источник. Соответственно, на английском — на англоязычный.

Имя и эпитет	Англ. имя	Родной план	Типичные верующие	Символ
Беори, Сердце Орта**	Beory	Материальный план	Фермеры, пастухи	Зелёный диск
Береи Очаг	Berei	Битопия	Семьи, фермеры	Сноп пшеницы
Боккоб Безразличный, Архимаг богов**	Boccob	Внешние земли	Мудрецы, заклинатели, провидцы	Глаз в пентаграмме
Селестиан, Дальний странник	Celestian	Астральный план	Странники, астрономы	Дуга с семью звёздами внутри круга
Кутберт Булава	Cuthbert	Аркадия	Практичный, честный народ	Звезда с кругом в центре
Элонна из Чащи	Ehlonna	Звериные земли	Охотники, собиратели	Рог единорога
Эритнул, Множество	Erythnul	Пандемониум	Налётчики, бандиты, берсерки	Капля крови
Фарлангун, Живущий на горизонте	Fharlanghn	Внешние земли	Путешественники	Круг, пересечённый изогнутой линией горизонта
Хиронеус Непобедимый	Heironeous	Гора Целестия	Рыцари, солдаты	Молния
Хекстор, Плеть битвы	Hextor	Ахерон	Солдаты, тираны	Шесть направленных вниз стрел веером
Инкабулос, Чёрный всадник**	Incabulos	Гадес	Некроманты, те, кто стремятся отогнать болезни	Глаз рептилии в горизонтальном ромбе
Истус, Ткач нашей судьбы	Istus	Механус	Провидцы, советники	Веретено с тремя нитями
Иуз Злой*	Iuz	Материальный план	Его подданные и союзники	Ухмыляющийся человеческий череп
Корд Драчун	Kord	Асгард	Атлеты, берсерки	Копья и булавы, исходящие из точки
Нерулл Жнец**	Nerull	Карцери	Убийцы, некроманты	Череп с косой
Обад-Хай, Гобой	Obad-Hai	Внешние земли	Охотники, собиратели, отшельники	Дубовый лист и жёлудь
Олидаммара, Смеющийся бродяга	Olidammara	Асгард	Гуляки, азартные игроки, шутники	Смеющаяся маска
Пелор, Лучезарное солнце**	Pelor	Элизиум	Целители, сострадающие	Солнце
Фолтус ослепительного света	Pholtus	Аркадия	Судьи, юристы, арбитры	Серебряное солнце, частично затмённое полумесяцем
Ралишаз, Неожиданный	Ralishaz	Лимбо	Азартные игроки	Три костяные палочки для предсказания судьбы
Рао, Посредник**	Rao	Гора Целестия	Посредники, мудрецы, учёные	Белое сердце
Сирул, Клятвопреступница	Syrul	Геенна	Лжецы, шарлатаны, предатели	Раздвоенный язык
Тариздун, Пожиратель миров	Tharizdun	Заключен в деми-плане	Культисты нигилисты	Спиральная руна
Тритерион, Призывающий	Trithereon	Арборея	Бунтари, индивидуалисты	Трискелион
Ула, Украшенная камнями	Ulaa	Аркадия	Шахтёры, ювелиры, старатели	Рубиновая гора
Векна, Шепчущий	Vecna	Неизвестен	Некроманты, нежить, хранящие или раскрывающие секреты	Глаз на ладони левой руки
Ви Джас, Ведьма	Wee Jas	Ахерон	Заклинатели, советники	Красный череп перед огненным шаром

**Полубоги*
***Высшие боги*


Вольный город Серый ястреб
Художник: Francesca Baerald Оригинал Версия для игроков Русская версия
The Free City of Greyhawk
Великая цитадель
Высший квартал
Садовый квартал
Трактир «Высокая башня»
Храм Лучезарного солнца
Речной квартал
Трактир «Серебряный дракон»
Храм Дальнего горизонта
Иностранный квартал
Чиновград
Великая библиотека
Трактир «Чёрный дракон»
Неизведанная аркана
Квартал ремесленников
Трущобы
Воровской квартал

Вольный город Серый ястреб

Жаждущие приключений герои стекаются в Вольный город Серый ястреб, привлечённые обещаниями славы. Город полон возможностей как для богатства, так и для смертельной опасности.

Серый ястреб расположен на восточном берегу реки Селинтан. Эта река берёт начало на юге озера Нир Див (озеро Неизведанных глубин) и течёт вниз к Неотёсному заливу, оставаясь судоходной на всём своём протяжении.

Когда-то Серый ястреб был приграничным торговым центром Великого королевства Аэрди, но 78 лет назад провозгласил себя свободным и независимым, объявив бассейн Селинтана своей территорией. Приключенцы, привлечённые близлежащими руинами замка Серый ястреб, в течение многих лет обеспечивали городу постоянный приток золота.

Начало в этом городе

Город Серый ястреб — отличная отправная точка для кампании D&D по многим причинам, которые обсуждаются в следующих разделах.

Завязки приключений

Город полон слухов, местных легенд и заданий, которые могут указать персонажам путь к их следующему приключению. Примеры приключений в главе 4 могут начинаться в Вольном городе Серый ястреб.

Удобный для бастионов

В городе и на его окраинах есть множество мест, где приключенцы могут строить бастионы (см. главу 8).

Ключевые конфликты

2 из 3 центральных конфликтов сеттинга Серый ястреб (угроза стихийного зла и Иуза) являются источником сильного напряжения и интриг в Вольном городе Серый ястреб. Третий конфликт, связанный со злыми драконами, представляет собой надвигающуюся угрозу, особенно в Туманной трясине, холмах Аббор-альз и Яркой пустыне.

Местная суматоха

Серый ястреб обладает духом пограничья, нетипичным для поселения такого размера. Местные жители — крепкие и буйные люди. Не надо далеко ходить ради приключений, так как в городе хватает смутьянов.

Близлежащие достопримечательности

К северу от города находятся Курганные холмы, в которых, как известно, скрыты гробницы и подземелья. Поблизости есть лес, болото и пустыня. Монстры, обитающие в этих местах, как правило, слабы — идеальные соперники для проверки навыков приключенцев низкого уровня.

Гавань в бурю

Город предоставляет место для отдыха, лечения, сбора информации и приобретения магических предметов. Приключенцы, желающие посетить дальние земли, могут забронировать место на кораблях, стоящих у причала.

Торговый центр

Приключенцы могут приобрести снаряжение и продать добытые с трудом трофеи в городских лавках и на рынках.

Как использовать город

Оживлённый город, такой как Серый ястреб, может выполнять следующие важные функции в кампании.

Связи с предысторией

Используйте предыстории персонажей, чтобы связать их с людьми и местами в городе. Эти связи помогают игрокам почувствовать, что Серый ястреб — это дом их персонажей, либо он вскоре станет их новым домом. Персонаж, который родился и вырос в Сером ястребе, мог долгие годы знать одну из влиятельных фигур города, в то время как только что прибывший, может иметь общего знакомого с этим человеком или же принести рекомендательное письмо. Каждое место, описанное в разделе Локации города, включает потенциальные связи для двух предысторий персонажей.

Деятельность в городе

Серый ястреб — идеальное место для занятий, поддерживающих приключения. В таком оживлённом месте бесконечные возможности для социального взаимодействия, а также множество мест для отдыха и восстановления между приключениями, а ещё приобретения нового снаряжения и траты своего золота.

База для персонажей

Как база для персонажей, Серый ястреб может служить местом для жизни, тренировок и отдыха между приключениями. Как описано в разделе Набирайте игроков в этой главе, Серый ястреб предлагает множество потенциальных друзей, соперников, злодеев и ресурсов. Используйте описанных в этой главе персонажей и локации как отправную точку для развития связей персонажей с городом, а также работайте с игроками над их углублением. Выберите один из районов города (см. Районы города ниже), чтобы сосредоточить там деятельность персонажей.

Городские приключения

Город — это не просто место для отдыха между приключениями, здесь их может происходить множество. От оборотней в канализации до коварных бюрократов в коридорах власти — опасности подстерегают за каждым углом.

Обзор города

Этот город — ваш, и вы можете создать его по своему усмотрению. В следующих разделах описаны некоторые важные особенности и локации, но в остальном наполните его деталями вместе с вашими игроками.

Городское управление

Вольным городом Серый ястреб правит совет под названием Правящая олигархия, состоящий из 16 равных правителей. Этот совет избирает своё главное должностное лицо — лорд-мэра, которым в настоящее время является человек, мастер шпион (ЗН) по имени Нероф Гасгол.

Среди других членов совета числятся генерал-капитан и констебль Городской стражи, несколько глав гильдий, жрецы Боккоба и Рао, инспектор налогов, а также несколько влиятельных волшебников, имеющих связи с политически активными тайными обществами. Некоторые из этих правителей представляют криминальные и сомнительные интересы, включая самого Нерова Гасгола, который достиг своего положения и богатства как владелец печально известного игорного дома.

Городская стража

Городская стража представляет собой постоянный гарнизон, насчитывающий около 800 стражников и воинов ветеранов. В дополнение к ним защиту города усиливают маги из гильдии волшебников, а также священники из местных храмов.

Генерал-капитан и констебль городской стражи базируются в Великой цитадели (см. Локации города).

Городские стены

30-футовая каменная стена извивается вокруг города, словно змея. 2 другие стены, идентичные по высоте внешней стене, разделяют город на 3 крупных сектора. Доступ на верхнюю часть стен можно получить с помощью подъёмников в каждой воротной башне. Кроме того, вдоль внутренней стороны основания внешней стены расположены потайные отсеки с интервалом в 300 футов, в каждом из которых находится 30-футовая деревянная лестница. Все члены городской стражи знают расположение этих скрытых лестниц, которые в случае чрезвычайной ситуации можно вытащить и использовать для быстрого подъёма защитников города на стену.

Стены регулярно патрулируются. Днём на каждой 300-футовой секции верхней части стены находится один часовой (стражник). Ночью численность патрулей увеличивается вчетверо: 2 часовых размещаются вместе каждые 150 футов вдоль стены. Кроме того, ночью верхняя часть стены освещается факелами, установленными с интервалом в 150 футов между часовыми, так что каждая постовая точка находится в 75 футах от факела в обе стороны.

Городские ворота

Каждые городские ворота состоят из пары деревянных ворот, усиленных железом, которые можно запереть изнутри. Эти массивные ворота дополнительно защищены тяжёлой решёткой из железных прутьев. Очень маленький ребёнок, возможно, смог бы протиснуться между прутьями, но ни подросток, ни даже взрослый полурослик не пройдут. Как правило, решётки остаются поднятыми, даже когда ворота закрыты.

Каждые ворота размещены в небольшом караульном строении, по бокам которой возвышаются 2 башни. Верхние уровни башен и соединяющий их блокпост оборудованы бойницами и отверстиями для выливания кипящего масла прямо на нападающих. Каждая башня ворот соединяется с городом дверью у основания, а также с вершиной стены боковой дверью. Внутри башен расположены 3 платформы, начиная с уровня городской стены и поднимаясь выше. Каждая платформа даёт укрытие и служит огневой позицией для 40 лучников.

Трое городских ворот обычно остаются открытыми как днём, так и ночью: Трактовые ворота (главный вход в город), Грузовые ворота (используются в основном торговцами и купцами) и Садовые ворота (одни из двух внутренних ворот города). Остальные ворота закрываются с наступлением сумерек и открываются лишь на рассвете. Для прохода через них требуется письменное разрешение от лорд-мэра Серого ястреба, капитан-генерала городской стражи или главы государства. В последнем случае стража сначала убеждается, что путник не представляет угрозы, перед открытием ворот.

Проходящих через открытые ворота не допрашивают о цели их визита и не задерживают, если они не являются разыскиваемыми преступниками. Телеги и повозки могут подвергнуться досмотру, если вызовут подозрение у стражников, но большинство транспортных средств пропускают без проверки. Стража ведёт ежедневный учёт всех, кто проходит через ворота, а также записывает перевозимые грузы.

Религия

В городе есть храмы и святилища, посвящённые различным богам. Однако религиозные практики, которые признаны несомненно злыми, вне закона. Если в городе обнаруживают секту со злыми мотивами, то её имущество конфискуется, лидеры приговариваются к смертной казни, а все остальные участники навсегда изгоняются из города.

См. таблицу «Боги Серого ястреба» для списка божеств, которым поклоняются жители Вольного города.



Вольный город Серый ястреб возвышается за многолюдными городскими доками.
Художник: Bruce Brenneise
Оригинал

Преступность

Вольный город Серый ястреб является домом для множества воров, вандалов, мошенников и хулиганов. Преступления делятся на 3 категории.

Лёгкие преступления. К этой категории относятся драки в общественных местах без оружия, карманные кражи, вандализм и другие преступления, наносящие ущерб имуществу на сумму до 50 зм. Преступник обязан выплатить штраф в размере 2к10 зм или отработать сумму ущерба.

Средние преступления. В эту категорию входят вооружённые нападения (определяемые как любая несмертельная атака с использованием оружия или наносящего урон заклинания), а также имущественные преступления, причиняющие ущерб в размере от 50 до 250 зм. Преступник обязан выплатить штраф не менее 100 зм и приговаривается к 1к6 годам тюремного заключения.

Тяжкие преступления. Преступления, более серьёзные, чем вышеописанные, включая убийство, подкуп или самозванство городского чиновника, а также магическое принуждение, считаются тяжкими. Преступник приговаривается к 2к10 годам тюрьмы, смертной казни или пожизненной ссылке. Решение о наказании принимает городской магистрат.

Районы города

Вольный город Серый ястреб разделён на 3 основные части двумя внутренними стенами, идущими с запада на восток. В северной части расположены Высший и Садовый кварталы, где живут самые богатые горожане. В центральной части находятся Речной квартал, Чиновград, квартал Ремесленников и Иностранный квартал. Южная часть, известная как Старый город, включает в себя более бедные и шумные районы: Трущобы и Воровской квартал.

Краткие описания районов города приведены ниже:

Квартал ремесленников. Этот квартал построен вокруг большого рынка. Здесь живут и работают лучшие ремесленники, а также располагаются штаб-квартиры городских торговых гильдий.

Чиновград. Университетский район Серого ястреба, в котором находятся десятки школ и колледжей, а также обслуживающие их предприятия. В юго-восточном углу квартала проходит улица Храмов, вдоль которой расположены многочисленные храмы.

Иностранный квартал. Один из самых мультикультурных районов города, известный своими изысканными апартаментами и ресторанами.

Садовый квартал. Роскошный район, схожий с высшим кварталом, но здесь особняки менее вычурны, владения не такие обширные, а обстановка проще.

Высший квартал. Дворцы, храмы, особняки и сады заполняют этот фешенебельный квартал. Его отличают богатая архитектура и открытые пространства.

Речной квартал. Здесь расположены таверны, развлекательные заведения и причалы вдоль реки Селинтан за городской стеной. Благодаря активной торговле этот квартал является самым разнообразным и мультикультурным в городе.

Трущобы. Самый бедный и отчаянный район внутри городских стен Серого ястреба, полный преступности и ветхих жилищ.

Воровской квартал. Постройки здесь чуть менее обветшалые, чем в трущобах, а жизнь его обитателей — немного лучше.

Локации города

Описанные здесь локации могут послужить отличной отправной точкой для вашей кампании. Используйте их в качестве примеров при создании новых мест для вашей игры.

Трактир «Чёрный дракон» [Black Dragon Inn]

Этот трёхэтажный, слегка обветшавший трактир расположен в самом сердце города. Над входной дверью висит вывеска, вырезанная в виде ухмыляющейся морды чёрного дракона. За таверной находится конюшня.

«Чёрный дракон», расположенный в Чиновграде, славится хорошей кухней и доступными номерами. В её конюшне могут разместиться до дюжины скакунов.

Хозяин таверны — Миклос Даре, человек, воин ветеран (ХД), который любит рассказывать о своих подвигах в битве при лугах Эмриди семью годами ранее. Тогда воины со всего центрального Фланесса объединились, чтобы изгнать силы зла из храма Стихийного зла (см. Центральный Фланесс в этой главе). Рыжебородый, могучий, с протезом вместо ноги, Миклос — общительный и гордый человек. Его дружеское соперничество с Олафом и Сиваном, владельцами таверны «Серебряный дракон», расположенной чуть дальше по улице, является одной из главных городских сплетен. Недавно Олаф и Сиван наняли мага, который зачаровал вывеску Миклоса так, чтобы чёрный дракон на ней пускал кислотную слюну, что сильно раздосадовало посетителей. Теперь Миклос жаждет устроить подобную шутку в ответ.

Предыстории персонажей. Приключенец с предысторией солдат мог сражаться бок о бок с Миклосом в битве при лугах Эмриди, что связывает его с хозяином таверны «Чёрный дракон».

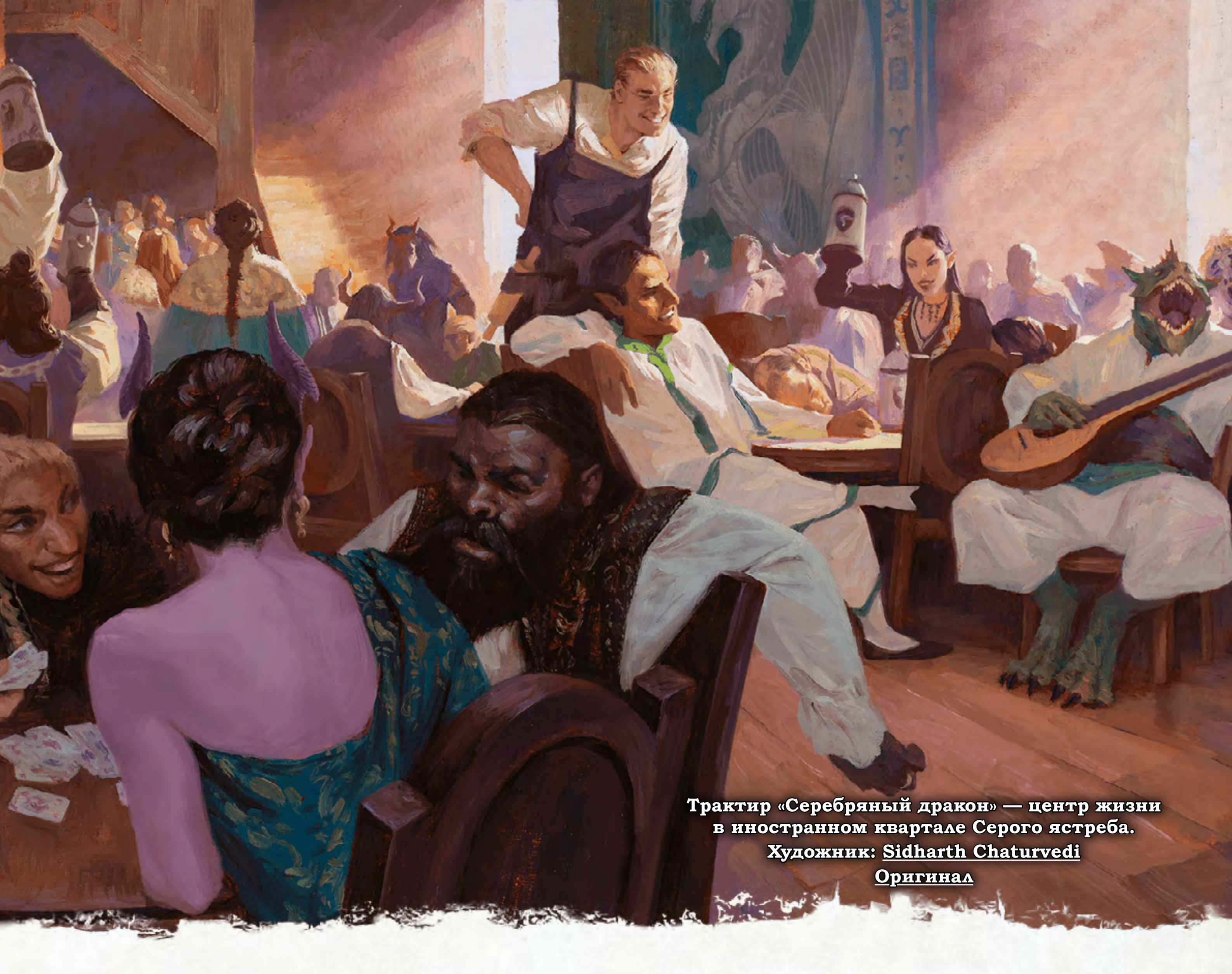
Персонаж с предысторией странник мог знать Миклоса как щедрого человека, который раздаёт еду и иногда даже предоставляет ночлег нуждающимся.

Причины для визита. Приключенцы могут посетить таверну «Чёрный дракон» по одной из следующих причин:

Рай для подслушивания. В «Чёрном драконе» часто проходят тайные встречи. Подслушав частный разговор, персонажи могут узнать интригующие слухи или получить ценную информацию.

Источник сведений. Если приключенцы позволят Миклосу рассказывать о его прошлых подвигах или согласятся помочь ему сыграть шутку над соперниками, он может направить их к новым приключениям. Кроме того, он хорошо знаком с природой Стихийного зла.

Место для ночлега. «Чёрный дракон» находится недалеко от центрального городского рынка. Путешественник может переночевать в общем зале за 2 см в сутки или арендовать личную комнату за 5 см в сутки. Люксовый номер обойдётся в 2 зм за ночь.


Трактир «Серебряный дракон» — центр жизни в иностранном квартале Серого ястреба. Художник: Sidharth Chaturvedi
Оригинал

Трактир «Серебряный дракон» [Silver Dragon Inn]

Этот величественный, многоэтажный трактир украшен деревянной вывеской с изящной серебряной надписью «Серебряный дракон», где буква «С» стилизована под извивающегося серебряного дракона. Более скромная табличка у входа гласит: «Металлические доспехи запрещены. Щиты и оружие необходимо оставить при входе».

Грандиозный «Серебряный дракон», расположенный в иностранном квартале, часто становится первым пристанищем для новых гостей города. Цены здесь средние, но порции еды огромны. В меню заведения входят острые блюда из бобов, морские деликатесы с Дикого берега, а также рисовые и овощные блюда.

Оружие крупнее кинжала, а также щиты, должны быть сданы на хранение у входа. Посетителей в металлических доспехах не пропускают. 2 вышибалы (Н, боец босс) дежурят у дверей, вежливо следя за соблюдением правил.

Таверной управляет супружеская пара людей — Олаф аль-Азул (ХД, воин ветеран) и Сиван аль-Азул (ХН, убийца). Они владеют несколькими языками и используют юмор, чтобы поднимать настроение и разряжать напряжённые ситуации. Олаф почти всегда успевает предотвратить драку ещё до её начала — зачастую с помощью бесплатного угощения зачинщикам. Сиван же тихий и задумчивый, но всегда держит наготове остроумную шутку или язвительное замечание.

Предыстории персонажей. Приключенцы с предысторией ремесленник или артист могут иметь деловые связи с таверной «Серебряный дракон».

Причины для визита. Приключенцы могут посетить «Серебряный дракон» по следующим причинам:

Дипломатия. Дипломаты из дальних земель любят отдыхать в «Серебряном драконе», наслаждаясь его кухней и атмосферой. Персонажи, планирующие путешествия в чужие страны, могут завязать здесь полезные знакомства.

Место для ночлега. «Серебряный дракон» удобно расположен в центре города и предлагает 24 гостевые комнаты на верхних этажах. Путешественник может спать в общей комнате за 1 см за ночь, в отдельной комнате за 3 см за ночь или в роскошном люксе за 1 зм за ночь.

Безопасность. «Серебряный дракон» гордится своей безопасной репутацией. Владельцы и вышибалы умеют разбираться с неприятностями без вмешательства городской стражи.

Великая цитадель [Grand Citadel]

Многобашенная крепость возвышается над всеми кварталами города, расположившись на низком возвышении. Её внешние стены, почерневшие от копоти и дыма, давно нуждаются в хорошей чистке.

Величественное здание на северном краю Высшего квартала, которое горожане просто называют «цитадель», содержит казармы городской стражи, офисы капитан-генерала, городскую казну, а также большой арсенал для вооружения гражданского ополчения в случае чрезвычайных ситуаций. В Цитадели также находится тюрьма, в которой содержатся самые закоренелые преступники города.

Капитан-генерал Городской стражи — Сентал Нурев, высокий человек, ветеран воин (НД) с редеющими светлыми волосами и усами. Сентал обычно неподкупен, но сейчас находится под огромным давлением. Правители Стойнка, укреплённого города в Разбойничьих королевствах, захватили в плен его брата Сарека и вынуждают капитан-генерала передавать им сведения о системе обороны Серого ястреба и местных политиках. Сентал передаёт эту информацию человеку шпиону (ХЗ), который живёт в трактире «Чёрный дракон» под вымышленным именем Сканда Дронд. Сам Сентал не подозревает, что лорд-разбойники Стойнка — лишь пешки Иуза, чьи амбиции завоеваний простираются на Вольный город Серый ястреб и далеко за его пределы.

Городской констебль — который является заместителем капитан-генерала, управляет членами стражи и состоит в Правящей олигархии — это сострадательная жрица Пелора по имени Деридер Фаншен (НД). Её доброта и талант к исцелению делают её любимицей среди стражников, а как бывший приключенец, она сочувствует нуждам приключенцев. Она не осведомлена о компрометирующем положении Сентала.

Предыстории персонажей. Персонажи с предысторией преступник или стражник могут иметь связь с Великой цитаделью из-за прошлых столкновений с законом или службы в городской страже.

Причины для визита. Приключенцы могут оказаться в Великой цитадели по одной из следующих причин:

Назначенная встреча. Персонажи записаны на встречу с Сентал Нуревом, возможно, чтобы получить помощь в освобождении спутника, арестованного за преступление, или чтобы сообщить о грозящей городу опасности.

Взлом или побег. Приключенцы наняты для проникновения в казначейский зал цитадели или освобождения заключённого из тюрьмы цитадели.

Заключение. Персонажи заключены в цитадели за тяжкое преступление.

Великая библиотека [Great Library]

Фасад этого здания представляет собой величественную дугу гранитных стен и высоких колонн. Широкий пандус ведёт к массивным дверям, по обеим сторонам которых возвышаются высеченные из камня драконы. Внутри прохладно и пахнет стариной.

Оружие и доспехи запрещены в Великой библиотеке. Если кто-либо в доспехах или с видимым оружием попытается войти в библиотеку, или если вор будет замечен при попытке покинуть здание с украденными книгами, то высеченные из камня бронзовые драконы у входа оживают и атакуют. Эти статуи являются каменными големами.

Абра Сагхаст, сварливая и раздражительная драконорождённая мудрец, занимает пост главного библиотекаря. Абра — архимаг (ХД), её ярко-зелёные глаза сверкают на фоне бронзовой чешуи, отливающей аквамариново-синим оттенком. Обычно она носит пёстрый лоскутный халат.

Абра сидит за высоким столом в главном зале. Из зала ведут 6 открытых арок, за которыми находятся залы с книгами, доступными для посетителей (но запрещёнными для выноса). Библиотека нанимает нескольких мудрецов и писцов для составления книг, в основном посвящённых текущим событиям в городе.

Железная дверь ведёт в коридор за столом главного библиотекаря. Здесь трудятся 3 писца (маги), одновременно исполняя роль часовых, поскольку рядом с их столами находятся 3 запертые железные двери, ведущие в хранилища библиотеки. Эти двери запечатаны заклинаниями Волшебный замок, а за ними скрываются залы с самыми ценными или скандальными трудами библиотеки.

Возле каждого стола писца висит шнур, уходящий в отверстие в потолке. Дёрнув за любой из них, можно выпустить почтового голубя из чердачного помещения над библиотекой. Птице требуется одна минута, чтобы найти и предупредить верховного мага, который мгновенно телепортируется в главный зал библиотеки для расследования.

Предыстории персонажей. Приключенцы с предысторией мудрец или писарь могут иметь связь с Великой библиотекой и её владельцем.

Причины для визита. Приключенцы могут посетить Великую библиотеку по одной из следующих причин:

Исследование. Если приключенцы ищут конкретную книгу или информацию на определённую тему, то они могут найти её в библиотеке.

Книги заклинаний. Возможно, группе потребуется выкрасть один из многочисленных хранящихся здесь гримуаров, что потребует тщательного планирования ограбления.

Свитки заклинаний. Писцы библиотеки могут изготовить свиток заклинания, содержащий заклинание волшебника 5 уровня или ниже. См. Книгу игрока, чтобы узнать занимаемое количество времени на создание свитка; писцы берут двойную стоимость, указанную в книге.

Трактир «Высокая башня» [High Tower Inn]

Удобно расположенный возле реки Селинтан, этот уютный трактир выделяется высокой башней с заострённой вершиной, словно шляпа эксцентричного волшебника. Хотя среди посетителей немало состоятельных людей, сам трактир вовсе не выглядит вычурным.

Хозяином «Высокой башни» является Эрлинн Добрая — с мягким голосом и седыми волосами, средних лет, полноватая маг (ЗД), с ярко-голубыми глазами и очками в платиновой оправе. Когда-то она пробовала себя в приключениях, но быстро поняла, что не испытывает вкуса к опасностям, а её истинное призвание, возможно, связано с более спокойной жизнью. Лишь немногие постояльцы знают о магических умениях Эрлинн, так как она редко накладывает заклинания при посторонних.

«Высокая башня», расположенная в садовом квартале, является излюбленным местом встреч для самых известных волшебников города, включая Отто и Джалларзи.

Предыстории персонажей. Персонажи с предысторией торговец или благородный могут быть связаны с трактиром «Высокая башня», который ориентирован на состоятельных клиентов.

Причины для визита. Приключенцы могут заглянуть в этот трактир по одной из следующих причин:

Источник информации. Эрлинн знает все местные слухи. Если она доверяет приключенцам, то может направить их к ПМ, которому нужны их услуги.

Место для ночлега. Приключенцы ищут, где остановиться, а «Высокая башня» предлагает уютные комнаты, обильные запасы вина и эля, а также пряную кухню. В заведении 6 отдельных спален, каждая из которых сдаётся за 3 зм за ночь. 3 из этих комнат находятся в башне, каждая — на отдельном этаже.

Встреча с заклинателем. Приключенцы могут разыскивать могущественного заклинателя, остановившегося в трактире.



Художник: Irina Nordsol
Оригинал

Неизведанная аркана [Unearthed Arcana]

Этот уютный двухэтажный магазин имеет вывеску, изображающую человека-волшебника с белой бородой, держащего посох с медным шаром на кончике. На витрине магазина выставлены различные зелья, свитки, жезлы и чудесные редкости.

В Неизведанной аркане, небольшом магазине в Чиновграде, покупаются и продаются магические предметы. Магические барьеры делают окна и двери магазина небьющимися, а также не позволяют использовать магию для входа или выхода без разрешения владельца — Морли, чьи покои занимают второй этаж.

Морли — взрослый медный дракон (ХД), который проводит свои дни в облике болтливого, внимательного человека-волшебника с белой бородой, остроконечной шляпой, потрёпанными одеждами и заострёнными туфлями. Лишь немногие жители города, включая уважаемых местных членов Круга восьми (Джалларзи Саллавариан и Отто), знают его истинную сущность.

Морли — одно из секретных оружий города, готовый отразить вторжение или снять осаду, если возникнет такая необходимость. Этот дракон питает слабость к приключенцам, рискующим жизнью ради благих целей. Иногда он бесплатно одалживает магические предметы доблестным героям, которые не могут их себе позволить, с условием, что предметы будут возвращены ему, как только в них отпадёт необходимость.

Предыстории персонажей. Приключенцы с предысторией шарлатан или отшельник могут быть связаны с Неизведанной арканой, так как Морли увлекается самыми разными необычными вещами.

Причины для визита. Приключенцы могут посетить Неизведанную аркану по следующим причинам:

Покупка и продажа магических предметов. Морли покупает и продаёт магические предметы по стандартным ценам (см. главу 7). Хотя в магазине выставлено несколько магических предметов, привлекающих внимание, большая часть его ассортимента хранится в межпланарных хранилищах, доступ к которым есть только у него. Магазин предлагает множество обычных, необычных и редких магических предметов — в основном зелья, кольца, жезлы, посохи, палочки и чудесные предметы. У Морли также есть доступ к некоторым очень редким и легендарным магическим предметам.

Бесплатный займ. Покровитель может договориться с Морли о временной передаче персонажам магического предмета, чтобы помочь им выполнить задание. Перед тем как отдать предмет, Морли просит, чтобы его вернули в первозданном виде.

Опознание магических предметов. Морли может накладывать заклинание Опознание по своему желанию. Он берёт 50 зм за каждое применение этого заклинания.

Храм Лучезарного солнца [Temple of the Radiant Sun]

Этот храм с медной крышей имеет инкрустированный золотом символ солнца над двойными входными дверьми. В дневное время солнечный свет проникает через высокие окна, освещая интерьер храма, украшенный золотыми драпировками.

Посвящённый служению богу Пелору, этот храм, расположенный в сердце садового квартала, открывается на рассвете и закрывается на закате. В святилище в центре храма жрецы проводят ежедневные утренние обряды, а также еженедельные богослужения продолжающиеся весь день бога.

Сарана, архижрица храма (НД), — женщина средних лет, человек, носящая головной убор в форме солнца и жёлто-золотые одеяния. Она никогда не появляется на публике без своего Посоха лечения. Сарана обладает светло-соломенными волосами, зелёными глазами и прощающим нравом.

Предыстории персонажей. Приключенцы с предысторией послушник могли служить в храме Лучезарного солнца, в то время как персонажи с предысторией фермер, могут искать его в качестве места для благословения.

Причины для визита. Приключенцы могут посетить храм по одной из следующих причин:

Исцеление. Храм продаёт свитки заклинаний Высшее восстановление за 3200 и Снятие проклятья за 300 зм. В любой день у жрецов имеется 1к3 копии каждого из этих свитков. Также у жрецов подготовлены заклинания Лечение ран и Малое восстановление, которые они обычно накладывают бесплатно.

Воскрешение мёртвых. Верховная жрица Сарана — одна из немногих в Вольном городе Серый ястреб, кто может наложить заклинание Воскрешение, но для этого ей необходим алмаз стоимостью 500 зм. Она может порекомендовать ювелира, у которого есть камни нужной стоимости. Прежде чем согласиться наложить заклинание, Сарана накладывает заклинание Область истины и задаёт вопросы о покойном. Так она хочет убедиться, что не возвращает к жизни того, кто должен оставаться мёртвым.

Служение высшему благу. Храм может обратиться к приключенцам с просьбой совершить добрые дела в городе или за его пределами. Сарана особенно бдительна в отношении угрозы Стихийного зла, так как 7 лет назад участвовала в битве при храме Стихийного зла. В благодарность за служение персонажи и их спутники получают скидку 50% на товары, приобретаемые в храме.

Храм Дальнего горизонта [Temple of the Far Horizon]

Среди величественных храмов города скрывается тихий, скромный дом молитв с крышей, покрытой глиняной черепицей, угловой колокольней и ухоженными огородами. Больные и голодные выстраиваются в небольшие очереди снаружи, ожидая, когда жрецы позаботятся об их нуждах.

Этот храм, расположенный в садовом квартале, посвящён богу Фарлангуну, которого почитают путешественники и наёмники. Служащие в храме священники день и ночь предлагают нуждающимся пищу, отдых и исцеление. Для гостей поддерживаются несколько небольших комнат, а простые горячие блюда подаются бесплатно всем посетителям.

Предыстории персонажей. Приключенцы с предысторией путешественник или моряк могут иметь связи с храмом, который оказывает помощь путешественникам.



Гора Белый шлейф это чудо природы и пристанище зла. Художник: Luca Bancone Оригинал

Причины для визита. Приключенцы могут посетить храм по одной из следующих причин:

Нужны приключенцы. Жрецы следят за угрозами в окрестностях города. Они пристально изучают слухи об активности драконов в ближайших Курганных холмах и ищут приключенцев, готовых расследовать эти слухи.

Исцеление. В храме можно приобрести зелья лечения по 50 зм за штуку. Каждый день в запасе у жрецов имеется 1к4 таких зелий. Также у них подготовлены заклинания Лечение ран и Малое восстановление, которые они обычно накладывают бесплатно. За более мощную магию, такую как Высшее восстановление или Воскрешение, жрецы направляют приключенцев в храм Лучезарного солнца.

Безопасное путешествие. Совершив небольшое пожертвование храму, приключенцы могут увеличить вероятность безопасного путешествия к следующему пункту назначения.

Круг телепортации. Хотя этот храм не единственный в городе, где есть постоянный круг телепортации, он является самым доступным. Жрецы предоставляют бесплатный доступ к кругу телепортации в обоих направлениях. За 2000 зм верховный жрец может наложить заклинание Круг телепортации, чтобы создать связь с другим постоянным кругом на Материальном плане.

Город Серый ястреб и окрестности.
Художник: Mike Schley Оригинал Версия для игроков Русская версия



За пределами городских стен

Карта «Город Серый ястреб и окрестности» отображает земли вокруг Вольного города Серый Ястреб. Ниже представлены места, в которых могут происходить приключения:

Поместье Чернояр [Blackfair Manor]. Одно из нескольких поместий и крепостей, разбросанных по равнине Серого ястреба, поместье Чернояр было основано выдающимся командиром кавалерии. Его конюшня славится как лучший источник быстрых и выносливых боевых коней во всей Фланессе, привлекая проницательных покупателей из Серого ястреба и дальних земель. Вокруг поместья расположены фермы, обширные пастбища и небольшая деревня с мельницей, тавернами, кузницей и мастерской по изготовлению сёдел.

Чернокамень [Blackstone]. См. раздел «Поселения шахтёров» ниже.

Крепость Чёрная стена [Blackwall Keep]. Одна из двух новых крепостей, построенных для наблюдения за Туманной топью, крепость Чёрная стена представляет собой мощную каменную башню с загоном для лошадей, окружённую деревянным частоколом. Солдаты из Серого ястреба несут гарнизонную службу в крепости и совершают вылазки для патрулирования северной окраины болота.

Курганные холмы [Cairn Hills]. Среди холмов к северу и востоку от города скрыты древние гробницы и полуразрушенные руины, привлекающие приключенцев, бандитов, культистов Стихийного зла и монстров.

Замок Серый ястреб [Castle Greyhawk]. Путешественники, которые следуют по реке Селинтан на запад от города, приходят к каменному мосту. Оттуда им предстоит преодолеть несколько миль на северо-восток, чтобы достичь руин замка Серый ястреб. Построенный архимагом Загигом Ирагерне и заброшенный после его исчезновения, этот замок (и расположенные под ним многочисленные уровни подземелий) притягивает приключенцев, ищущих богатства, славу и магическое могущество. Говорят, что в этих руинах можно найти всевозможные чудеса, включая многочисленные порталы на другие планы.

Озеро Алмаз [Diamond Lake]. См. «Поселения шахтёров» ниже.

Вязовщина [Elmshire]. Этот тихий городок с внушительным населением полуросликов расположен на берегу Нир Див. Рыбацкие лодки заполняют причалы. Жители приветствуют мирных гостей, особенно приключенцев, которые могут помочь защитить их от монстров, бандитов и культов Стихийного зла, скрывающихся в Курганных холмах.

Деревни Эри [Ery Villages]. Деревни Пик Эри и Эрибенд в основном заселены фермерами, которые отправляют большую часть своего урожая на продажу в Серый ястреб. Обе деревни находятся под влиянием двух выдающихся семей — Фэйрхайт и Визервинн. Их история сложна и включает многочисленные примеры вражды и браков между семьями, а также целый список мелких обид и благодеяний.

Крепость Брод [Ford Keep]. Переправа через реку Селинтан позволяет путешественникам из Серого ястреба и южных регионов пересечь её в месте первого крупного изгиба. Лорд-мэр Серого ястреба построил здесь крепость Брод, чтобы защитить переправу от бандитов.

Ущелье Селинтан [Gorge of the Selintan]. Возвышающиеся скалы окружают реку Селинтан на протяжении почти 10 миль. Через это ущелье, на высоте 800 футов над рекой, перекинут каменный арочный мост, искусно вырезанный в виде естественного продолжения скального основания. Этот мост значительно облегчает передвижение между Серым ястребом и Гроссетгроттелем. В качестве меры предосторожности гномы-архитекторы спрятали в конструкции железный штифт; если его извлечь, весь мост рухнет.

Гроссетгроттел [Grossettgrottell]. Трудолюбивое сообщество гномов-шахтёров и собирателей живёт в этой сети высеченных тоннелей и естественных пещер. Гномы обменивают драгоценные камни и редкие грибы на помощь в отражении нападений монстров из Подземья.

Крепость Болотная [Marsh Keep]. Подобно крепости Чёрная стена, крепость Болотная была недавно построена и охраняет Туманную топь. Дорога Дварфволк ведёт на восток от башни к Грейсмиру — добывающему городу с большим населением дварфов.

Поселения шахтёров [Mining Towns]. Чернокамень, озеро Алмаз и Парящие источники — небольшие шахтёрские города, находящиеся под управлением и защитой Вольного города Серый ястреб. Город часто отправляет приключенцев, чтобы устранить угрозы шахтёрам и горнодобывающим предприятиям. В последнее время среди таких угроз — агенты Иуза, стремящиеся дестабилизировать экономику города.

Туманная топь [Mistmarsh]. Этот огромный топкий край скрывает наполовину затонувшие руины древнего города, окутанные туманом и охраняемые семейством чёрных драконов. Блуждающие огоньки заманивают добычу в руины, где её ждёт гибель.

Особняк Пекулиар [Peculiar Manor]. Как и другие особняки на равнине Серый ястреб, особняк Пекулиар был основан ныне забытым героем древней войны. Однако несколько лет назад его приобрели Санджара и Четна Мохсины, бывшие приключенцы из Экбира. Мохсины варят необычайное пиво, которое они называют «Старый Пекулиар», и именно оно дало особняку его название.

Парящие источники [Steaming Springs]. См. раздел «Поселения шахтёров» выше.

Каменный мост [Stone Bridge]. Небольшой гарнизон в форте Каменный мост тщательно следит за речным трафиком, приближающимся к Сероуму ястребу.

Камнефорт [Stonefort]. Гарнизон солдат из Серого ястреба охраняет южную часть Нир-Див с высоких бастионов Камнефорта. Этот форт также защищает гравийный карьер.

Замок Токхел [Tokhel Castle]. Эти разрушенные руины возвышаются на скалистом мысе над Нир Див. Большая часть руин находится в зоне мёртвой магии (см. Эффекты окружающей среды в главе 3), а монстры стерегут тайны, скрытые в древнем замке и его подземельях.

Две переправы [Two Ford]. Небольшая деревня Две переправы зависит от речной торговли, снабжающей её таверны, кузницы и торговцев. Здесь также торгуют рудой из горнодобывающих городов, так как транспортировка по реке гораздо удобнее, чем по суше.



Земля Чёрного льда
Тайогненный лес
Арн
Руины
Бесп
пус
Океан Драмидж
Чакьик
Вегвиур
Озеро Топк
Перренланд
Горы Яптиль
Иуз
Султанат Экбир
Пашалик Тусмит
Лес Весве
Озеро Уайстил
Рогатое общество
Султанат Зейфа
Затерянные пещеры Соджкона
Центральный Фланесс
Кет
Высокород
Равнины Улаканда
Королевство Фуриондп
Велуна
Барьерные пики
Биссела
Горы Лортмил
Замок Серый ястреб
Диверс
Серый ястреб
Вербобонк
Храм Стихийного зла
Серый ястреб
Улл
Долина магов
Старшая марка
Великое герцогство Джеофф
Герцогство Улек
Селен
Дикий берег
Призрачная башня Инвернесса
Западный Фланесс
Горы Кристального тумана
Старый Кеоланд
Стерич
Графство Улек
Княжество Улек
Помарж
Сухие степи
Королевство Кеоланд
Йомения
Остров Грузоброса
Остров Путного ветра
Владения Форских принцев
Остров Крушена
Лазу
Руины
Руины
Залив Джеклеа
Море Пыли
Адские горны
Джунгли Амедио
Город столица
Город
Вольный город
Посёлок
Подземелье или руины
1 гекс = 30 миль



Ледяное море
Владения Каменного кулака
Северное королевство Круски
Гриффовы горы
Горы Коруск
Северное королевство Фрузти
Северное королевство Шнай
Северный Фланесс
Лес Феллрив
Залив Грендеп
Герцогство Тенх
Острогорье
Ратик
Теократия Пейла
Гора Белый шлейф
Костяная марка
Океан Солнор
Янтарный лес
Ардиак
Графство Урнст
Королевство Найронд
Герцогство Урнст
Замок Мор
Восточный Фланесс
Бирюзовый лес
Прелатство Алмор
Великое королевство
Морские бароны
Залив Релмор
Рел Астра
Ахлисса
Оннвал
Медегия
Железные врата
Нагорье Хестмарк
Иди
Суннди
Море Аэрди
Острова Брызг
Необъятные болота
Гробница Ужасов
Владычество островов
Море Ольятт
Шар
Пролив Тилва
Денсаков залив
Хепмоналанд
Художник: Mike Schley Оригинал Версия для игроков Русская версия

География Серого ястреба

Карта-постер в этой книге изображает весь регион Фланесс, с Вольным городом Серый ястреб вблизи центра. Когда персонажи отправляются за пределы города и его окрестностей, вы можете использовать карту и информацию на этих страницах, чтобы вдохновиться на создание собственных приключений и деталей мира.

Общая картина

Чтобы понять Серый ястреб сегодняшнего дня (576 год по ОЛ), полезно представить себе Фланесс примерно 200 лет назад. В то время Великое королевство Аэрди простиралось от Необъятных болот до Острогорья и от океана Солнор до гор Ятиль и Лортмил. Между горами Лортмил и горами Кристального тумана находилось королевство Кеоланд, подражавшее Великому королевству в своём имперском подходе. К западу от гор находились баклунские нации (выжившие после Вызванного опустошения), и они оставались примерно в том же положении, что и сейчас. А на севере кочевые народы (чакьики, вегвиуры, скитальцы охотничьих земель) и Северные королевства оставались, как и ныне, независимыми от политики южных земель.

Сокращение двух южных государств за последние 2 столетия стало главной силой, сформировавшей современный Фланесс. Сначала провинции Перренланд, Велуна и Фуриондиу (находящиеся далеко от трона верховного короля в Рауксесе) объявили о своей независимости от Великого королевства. Когда в 356 году ОЛ к ним присоединился Найронд, это стало началом постепенного распада Великого королевства и продолжающегося по сей день восстания, охватившего восточную часть Фланесса.

Начало упадка Аэрди ознаменовало пик экспансионистской политики Кеоланда, который простирал своё влияние от Помарджа до границ Кета. При поддержке Селены мятежники в регионе Улек стремились обуздать воинственные устремления королевства, и с восшествием на трон короля Тавиша IV в 453 году ОЛ произошёл резкий поворот в королевской политике. Йомения и государства Улек получили автономию, Старшая марка и Стерич стали полунезависимыми, оставаясь при этом верными короне, а многообразные народы этого региона вновь сосуществуют в относительном мире.

С учётом этой общей картины можно представить Фланесс за пределами Вольного города Серый ястреб в виде 5 крупных регионов, каждый из которых хранит в себе множество возможностей для приключений, ожидающих исследователей:

Центральный Фланесс. Разнообразные народы сталкиваются с Иузом и силами Стихийного зла.

Восточный Фланесс. Остатки Великого королевства ведут борьбу за судьбу земель, находящихся в жестокой хватке верховного короля.

Северный Фланесс. В бескрайних диких просторах, населённых коренными народами, испытанию подвергаются и стойкость, и отвага, ведь здесь бродят драконы.

Старый Кеоланд. Бывшие провинции Кеоланда противостоят злобным чудовищам, исходящим из западных гор, среди которых драконы и великаны.

Западный Фланесс. Баклунские народы и государства лавируют в сложных политических отношениях.

Центральный Фланесс

Благодаря плодородной почве и приятному климату регион между Нир Див и горами Ятиль процветает. Развитая торговля с восточными, южными и западными соседями делает его сильным и богатым краем.

Битва на лугах Эмриди

7 лет назад рыцари и солдаты Фуриондиу, архидуховенство Велуна, виконтства Вербобонк и эльфийского королевства Селен заключили союз, чтобы отразить орды зла, собравшиеся на травянистых лугах южнее реки Вельвердивы. Это сражение, пожалуй, самое крупное из виденных в восточном Оэрике, стало известно как Битва на лугах Эмриди. Силы зла были сокрушены, а их остатки отступили в подземелья под своей крепостью — храмом Стихийного зла. Армии добра под командованием принца Троммела IV из Фуриондиу осадили храм, и он пал спустя 2 недели. Лишь немногим лидерам храма удалось сбежать, и ходят слухи, что именно они впоследствии организовали похищение принца.

Принц Троммел был помолвлен с леди Джолин, жрицей из знатного рода Велуны. Их союз объединил бы Фуриондиу и Велуну в единое государство, где духовенство Велуны правило бы в религиозных вопросах, а король Фуриондиу — в светских. Это объединённое государство, опираясь на мощных эльфийских союзников из Селен, могло бы вести непрерывную войну против зла, терзающего восточный Оэрик. Однако исчезновение принца поставило эти планы под угрозу.

Восхождение Иуза

Иуз — потомок лорда демонов Граз'зта и архимага человека Иггвилв. На протяжении веков он правил землями от Воющих холмов до озера Уайстил, назвав своё владение в честь самого себя. Эти земли настолько осквернены и опасны, что даже свирепые кочевники Охотничьих земель и Вегвиура предпочитают проходить через Хладные топи, нежели заходить хотя бы на край территории Иуза.

Злое правление Иуза было прервано заключением на 65 лет в подземелье под замком Серый ястреб. Пока его не было, королевство Фуриондиу и его союзники процветали, а земли Иуза оказались наводнены злобными разбойниками и чудовищами. Отсутствие Иуза превратило его в легенду и привлекло к нему множество новых последователей, чья слепая вера наделила его силой полубога.

После того как Иуз освободился, ему не составило труда вернуть себе родные земли. Он сформировал шаткие союзы с лидерами Разбойничьих королевств и Рогатого общества, держа их в страхе. С их помощью он стремится уничтожить соседей и стереть с лица земли Вольный город Серый ястреб.

С момента возрождения Иуза северная часть леса Весве и восточная часть Воющих холмов наполнились мародёрами и чудовищами. Пока Вегвиур сражается с силами Иуза в Воющих холмах, разведчики и войска Фуриондиу объединяются с защитниками Высокогорода, чтобы изгнать злых обитателей леса Весве.


Священные дни Рао являются поводом для радостных шествий и фестивалей в Велуне.
Художник: Martin Mottet
Оригинал

Локации центрального Фланесса

Локация	Правитель	Описание
Селен [Celene]	Королева Йоланда [Yolande] (эльф)	Эльфийская монархия с большим населением гномов и полуросликов.
Диверс [Dyvers] (Вольный город)	Магистр Тимантия Гортоз [Thymantia Gortoz] (аасимар)	Важный порт и торговый центр с мощным флотом.
Королевство Фуриондии [Furyondy]	Король Белвор IV [Belvor IV](человек)	Бывшая провинция Великого королевства. Одна из первых, кто заявил о своей независимости.
Высокогород (Вольный город) [Highfolk]	Мэр Талисир [Talisyr] (выглядит как эльф)	Укреплённый город с большим населением эльфов; мэр — замаскированный взрослый серебряный дракон.
Рогатое общество [The Horned Society]	9 иерархов (в основном люди и хобгоблины)	Теократия, которой правят поклонники дьявола, союзники Иуза. Тиранию поддерживают наёмники.
Иуз [Iuz]	Иуз [Iuz] (камбион полубог)	Наводнённые монстрами владения демонического диктатора, пропитанные злом.
Нир Див [Nyr Dyv]	—	Озеро Неизведанных глубин; дом для жителей барж.
Перренланда [Perrenland]	Председатель Иренда Франц [Yrenda Schwartzen] (человек)	Яростная независимая конфедерация канонов.
Помарж [The Pomarj]	—	Полуостров, где царит беззаконие; дом бандитов и мародёров.
Земли щита [The Shield Lands]	Множество союзов дворян	Независимый союз дворян, защищённый рыцарями Святого щита, во главе с командиром рыцарей Алешхом Каартом (драконорождённый) и укреплённый Фуриондии и Урнстом.
Архидуховенство Велуна [Veluna]	Каноник Хазен (человек)	Теократия, управляемая жрецами Рао, божественного маяка справедливости и надежды.
Вербобонк [Verbobonc] (Вольный город и виконство)	Виконтесса Вилфрик Рейджин [Wilfrick Rejjin] (человек)	Вассальное государство Велуны; место расположения храма Стихийного зла.
Дикий берег	Различные бургомистры, лорд-мэры и другие	Свободная территория с самоуправляемыми поселениями; убежище для изгоев и диссидентов.

Культура центрального Фланесса

Культура центрального Фланесса сформировалась под долгим влиянием правления Великого королевства, наложившего свою власть на множество народов, живущих в тесном соседстве. В целом, эти народы разделяют практичные и трудолюбивые ценности Великого королевства, полагаясь в первую очередь на семью и местное сообщество, а не на силу государств и армий. В отличие от строгой социальной иерархии Великого королевства, жители центрального Фланесса придерживаются более эгалитарных взглядов, а за их пределами во владениях Иуза и Рогатого общества правят тираны и изгнанная знать. Среди множества вольных городов и конфедераций монархии Фуриონди и Селен на практике гораздо демократичнее, чем в других регионах.

Живая история

Серый ястреб обладает богатой историей древних империй и недавних войн, но единственные важные детали этой истории — те, что связаны с вашими приключениями. Подчеркните значимые события мира, раскрывая их в ходе приключений. Используйте следующие приёмы, чтобы делиться лором с игроками:

Отголоски прошлого. Особенности окружения, такие как кратер в склоне горы, осквернённая статуя на городской площади или праздник в честь местного героя, создают ощутимые следы прошлого. Персонажи могут узнать, что исследуемые руины были разрушены в результате катастрофической битвы или стихийного бедствия.

Исторические записи. Письменные свидетельства прошлого могут встречаться в самых разных местах: символы на древних стенах подземелий, книги в библиотеке, документы в королевском архиве или гобелены с изображением ключевых событий. Используйте такие антуражные элементы, чтобы передавать важные детали. Излагайте суть длинных трудов и концентрируйтесь на самых значимых аспектах сюжета.

Компетентность учёных. Персонажи, владеющие навыками Аркана, История или Религия, могут стать ценными источниками информации. Если группе полезно узнать что-то о мире, то предложите таким персонажам выполнить проверку Интеллекта с соответствующим навыком и, в случае успешного броска, поделитесь важными деталями сюжета.

Магические подсказки. Заклинания, такие как Связь с иным планом, Знание легенд и Разговор с мёртвыми, позволяют персонажам узнавать информацию, при этом оставляя за вами контроль над её деталями.

Первичные источники. Показывайте прошлое через призрака с трагичным прошлым, духа-стража, искусственный интеллект, древнего мудреца или другое долгоживущее существо. Такие ПМ позволяют вам не только передавать информацию, но и отвечать на вопросы игроков. Если персонажи упустят важную деталь, то такой ПМ сможет повторить её, в отличие от книг или разрозненных воспоминаний.

Любой из этих методов подходит для раскрытия отдельных деталей, но их комбинация поможет вам создавать многослойную историю и дарить игрокам ощущение, будто они исследуют богатый и реалистичный мир.

Типичная одежда жителей центрального Фланесса включает тунику различной длины, иногда носимую с обтягивающими брюками. Наряд дополняет плащ или накидка, обычно украшенные узорами из овалов или ромбов. Кухня центрального Фланаэса включает рис и картофель, а также сыр и мясо, которые чаще всего варят или запекают.

Приключения в центральном Фланессе

Две угрозы (Иуз и Стихийное зло) предоставляют множество возможностей для приключений в центральном Фланессе (см. Конфликты Серого ястреба в этой главе). Этот регион особенно подходит для кампаний в стиле эпического фэнтези, сверхъестественного ужаса или войны (см. Поджанры фэнтези в этой главе). Здесь также находятся многие из самых известных подземелий и руин Серого ястреба, включая описанные в следующих разделах.

Призрачная башня Инвернесса. Много лет назад архимаг воздвиг могучую крепость Инвернесс прямо из скал Аббор-альза. В великой внутренней башне замка он спрятал свою самую драгоценную реликвию — камень души. Легенда гласит, что этот огромный белый алмаз упал с небес и сиял с яркостью солнца, а его магия могла вырывать души смертных из их тел и заточать их. Крепость была разрушена давным-давно, но в туманные ночи великая центральная башня всё ещё появляется.

Потерянные пещеры Цойканта. Говорят, что архимаг Иггвилв обрела большую часть своей магической мощи благодаря скрытым знаниям, которые она обнаружила в Потерянных пещерах Цойканта. В этих пещерах она проводила эксперименты и ритуалы, чтобы усилить свою силу. Однако один из этих ритуалов привёл к её падению, когда она случайно освободила демонического владыку Граз'зта из заключения, в котором держала его. Граз'зт сбежал в Бездну, а Иггвилв, ослабев, была вынуждена покинуть пещеры. Однако, по слухам, в пещерах до сих пор спрятаны тайные сокровища архимага. Потерянные пещеры Цойканта подробно описаны в книге Приключения на Бесконечной Лестнице.

Замок Мор. Замок Мор — мрачное и зловещее место, окружённое топкими болотами и чахлыми деревьями. По слухам, внутри замка хранится фолиант со знаниями о древней и невообразимо злобной магии. Этот гримуар охраняет могущественный демон.

Храм Стихийного зла. Храм Стихийного зла, возведённый в далёком прошлом, породил орды кровожадных чудовищ, опустошавших земли между королевствами Селен и Велун. Насколько известно местным жителям, храм ныне заброшен и не представлял угрозы с момента битвы при Эмриди-Мидоуз в 569 ОЛ Однако силы добра в регионе продолжают бдительно следить за любыми признаками возрождения храма и его культов.

Восточный Фланесс

Когда-то Великое королевство Аэрди было мощной силой порядка и добра, но за последнее столетие оно пришло в состояние полной деградации. Правящий верховный король — Ивид V, патриарх дома Наэлакс. По слухам, среди его советников оказались исчадия, а его двор полон зла. Управляя с Малахитового трона в Рауксесе, Ивид командует непревзойдённой армией, которая ведёт сразу две войны: одну против Королевства Найронд и прелатства Алмор, а другую — против Железной лиги (в которую входят Иди, Железные врата, Владычество островов, Оннвал и Суннди). Чтобы оплатить эти дорогостоящие войны, верховный король ввёл тяжёлые налоги для своих подданных, что ещё больше подорвало его популярность.

Ардиак, Алисса, Медегия и Рел Астра являются провинциями и владениями Великого королевства. Морские бароны — вассальные государства, обеспечивающие большую часть военно-морского флота королевства.

Шар

Фанатичные сулеисские милитаристы, называющие себя Алым орденом, основали Скрытую империю Шар, которая закрыта для чужаков. Орден контролирует полуостров к западу от пролива Тильва, доходя на север до Необъятного болота. Подробнее об Алом Ордене см. в разделе Фракции и организации в этой главе.

Культура восточного Фланесса

Культура восточного Фланесса в значительной степени сформирована древним племенем аэрди, которое завоевало этот регион и основало Великое королевство почти 800 лет назад. Аэрди ценили здравый смысл, усердие и осознание своего места в строгой социальной иерархии. Захватив власть путём завоевания, они придавали огромное значение военной мощи и боевым навыкам. Эти ценности по-прежнему сохраняются в регионе, подкрепляемые жёсткими законами и ещё более строгими общественными нормами.

Те же ценности разделяют многие земли, противостоящие правлению верховного короля. В частности, Найронд и Алмор унаследовали стратифицированную социальную структуру Великого королевства, и их король и прелат остаются далёкими от простого народа, которым они правят. Независимые государства Железной лиги более равноправны в своей организации, что сближает их с народами центрального Фланесса.

Типичная одежда в восточном Фланессе включает туники разной длины, часто носимые с брюками, а также накидки или плащи. Восточные ткани нередко украшаются узорами в клетку или шашечную расцветку, причём разные узоры могут указывать на происхождение их владельца. В местной кухне сочетаются рис и картофель с разнообразными видами мяса, особенно с морепродуктами.

Восточный Фланесс и его соседи

Герцогство и графство Урнст соединяют регионы центрального и восточного Фланесса. Когда-то они были частью провинции Найронд Великого королевства, но объявили о своей независимости одновременно как от Великого королевства, так и от нового королевства Найронд, добившись своего отделения с минимальным кровопролитием. Хотя народ Урнста не доверяет королю Найронда, он не ненавидит его так, как ненавидит верховного короля.

Близость озера Нир Див, Курганных холмов и Земель щита вынуждает Урнст учитывать нарастающую угрозу со стороны Иуза и политические интриги Вольного города Серый ястреб. В то же время Найронд служит барьером между Урнстом и Великим королевством, но угроза верховного короля по-прежнему нависает. Герцог и графиня Урнста считают, что объединённый Урнст сможет более эффективно противостоять давлению как с востока, так и с запада, и надеются достичь этого через брак графини Белисики Геллор с Байроном Лоринаром, старшим сыном герцога Джалкена Лоринара.



Гробница Ужасов находится в самой глубине Необъятного болота.
Художник: Mark Behm
Оригинал

Локации восточного Фланесса

Локация	Правитель	Описание
Ардиак [Aerdiaak]	Герцог Варц Гренелл [Varz Grenell] (человек)	Северная провинция Великого королевства, управляемая двоюродным братом верховного короля; этот двор полон разврата и интриг.
Алисса [Ahlissa]	Герцогиня Сепренна Калин [Seprenna Calyn] (человек)	Южная провинция Великого королевства, управляемая кузиной верховного короля; втянута в войну с Железной Лигой.
Прелатство Алмор [Almor]	Прелат Ксантер Климстин [Xanther Klimstyn] (человек)	Теократия, которой правит священник Пелора, объявивший независимость, когда Великое королевство погрузилось во зло
Костяная марка [The Bone March]	—	Павшая территория Великого Королевства, ныне удерживаемая армиями из Алмора и Найронда.
Бирюзовый лес [Celadon Forest]	—	Древний лес, защищённый кругами друидов и феями.
Кремнистые холмы [Flinty Hills] и Янтарный лес [Gamboge Forest]	—	Место проживания нескольких независимых общин, не питающих особой любви к Найронду или Пейле.
Великое королевство [The Great Kingdom]	Верховный король Ивид V [Ivid V]	Невыразимо злая монархия.
Иди [Idee]	Граф Василий Донстен [Vasiliek Donsten] (человек)	Независимое феодальное владение; член Железной лиги.
Железные врата [Irongate] (Вольный город)	Мэр Унтера Селвич [Unthera Selvich] (выглядит как дварф)	Процветающий мегаполис; член Железной лиги; мэр — замаскированный взрослый бронзовый дракон.
Владычество островов [The Lordship of the Isles]	Принцесса Ронталь III [Ronthal III] (человек)	Независимое княжество; член Железной лиги.
Епархия Медегия [The See of Medegia]	Святой цензор Старвик Джерел [Starvik Jerel] (человек)	Теократическое феодальное владение, управляемое священником, чья сила, по слухам, исходит из договоров с архидьяволами.
Королевство Найронд [The Kingdom of Nyrond]	Король Дунстан I [Dunstan I] (человек)	Центр сопротивления Великому Королевству.
Оннвал [Onnwal]	Ворон Оннвала, Зил Серотень [Zyl Grayshadow] (дварф)	Независимое государство; член Железной Лиги.
Теократия Пейла [The Theocracy of the Pale]	Верховный прелат Огон Тиллит [Ogon Tillit] (человек)	Теократия, управляемая жрецом Фолтуса.
Город Рел Астра [City of Rel Astra]	Констебль мэр Дракс [Drax] (орк)	Независимый феод, тайно строящий заговор против Великого королевства, надеясь объединиться с Медегией или Морскими баронами.
Морские баронства [The Sea Baronies]	4 морских барона, включая верховного адмирала Калаше Асперди [Kalashe Asperdi] (человек)	Независимые островные феоды, которые служат флотом Великого Королевства.
Скрытая империя Шар [The Hidden Empire of Shar]	Отец Послушания Корент Зан [Korenth Zan] (человек?)	Изолированный орден воинствующих сулоисов, чьи шпионы действуют по всему Фланессу.
Острова брызг [The Spindrift Isles]	Совет пяти (на северных островах) и Совет семи (на южном острове)	Независимые острова, которые бдительно следят за агрессивными соседями-островами.
Суннди [Sunndi]	Управляющий Валента [Valenta] (эльф)	Независимое поместье; член Железной Лиги.
Герцогство Тенх [The Duchy of Tenh]	Герцогиня Элия Рейнар III [Ehliyah Raynar III] (человек)	Независимое феодальное владение в союзе с Найрондом для защиты от Иуза.
Графство Урнст [The County of Urnst]	Графиня Белиссика Геллор [Belissica Gellor] (человек)	Независимое феодальное владение.
Герцогство Урнст [The Duchy of Urnst]	Герцог Джалкен Лоринар [Jalken Lorinar] (человек)	Независимое феодальное владение.
Необъятные болота [The Vast Swamp]	—	Болото, отделяющее полуостров Тильванот и Шар от остальной части Востока.

Приключения в восточном Фланессе

История Восточного Фланесса — это рассказ о дерзких мятежниках (Найронде, Алморе и Железной лиге), бросивших вызов подавляющей мощи коррумпированной и вырождающейся империи. Эта история идеально подходит для кампаний с поджанрами сверхъестественного ужаса (с исчадиями во дворе верховного короля), сорвиголовы (в городах и на восточных морях) и войны (см. раздел Поджанры фэнтези в этой главе).

Убежища беспокойства. Те, кто презирает и бросает вызов угнетению Великого королевства (как праведники, так и злодеи), находят убежище в пограничных землях, лежащих за пределами досягаемости солдат верховного короля. Среди таких мест — леса и болота возле Рел Астры (восточные окраины Великодревнего леса и Одинокий верещатник), а также нагорья Хестмарк к востоку от Суннди. Изгои в Великодревном лесе включают значительное число эльфов и полуросликов наряду с людьми, а в нагорьях Хестмарк прячутся дварфы и гномы.

Гробница Ужасов. Глубоко в Необъятном болоте скрывается зловещая Гробница Ужасов — лабиринт усыпальница, наполненная смертоносными ловушками, странными и свирепыми монстрами, а также несметными магическими сокровищами. Где-то в её недрах покоится демилич Ацерерак, некогда правивший значительной частью этого региона. Говорят, что демилич получает извращённое удовольствие, пожирая души приключенцев.

Гробница Ужасов подробно описана в сборнике Байки из Зияющего портала.

Трясина троллей. Холодные туманы Трясины троллей, раскинувшихся у подножий Грифовых гор и Острогорья, на истоке реки Йол, окутывают место невыразимых ужасов. Как следует из названия, это болото кишит особенно крупными и свирепыми троллями. Пейла внимательно следит за этим местом, выстраивая сторожевые башни и укрепления, а мощные патрули прочёсывают южные границы Трясины троллей, следя за нежеланными визитами монстров, скрывающихся внутри.

Северный Фланесс

Северный регион Фланесса включает 3 различных области, населённых разными народами: всадниками-баклунцами Чакьик и Вегвиур, сулоисы Северных королевств и фланесскими кочевниками Охотничьих земель.

Кочевники Баклунов

Чакьик и Вегвиур — народы, известные их соседям как тигриные и волчьи кочевники соответственно. Они являются всадниками баклунского происхождения, обитающими в степях к северу от гор Ятиль и озера Топк. Климат в этих степях и сосновых лесах варьируется от прохладного до ледяного. Оба народа поддерживают разбросанные торговые поселения, гостеприимно встречающие путешественников как из соседних, так и из дальних земель.

Степные кочевники обладают богатой традицией рассказывания историй, укрепляющей их сильное чувство клановой идентичности и родственных связей внутри клана. В их сказаниях повествуется не только о героях их кланов, но и о легендарных конях, а родословные лошадей ведутся с такой же тщательностью, как и собственные. Эти кочевники хранят традиции своего народа, многие из которых восходят к древней империи Баклун.

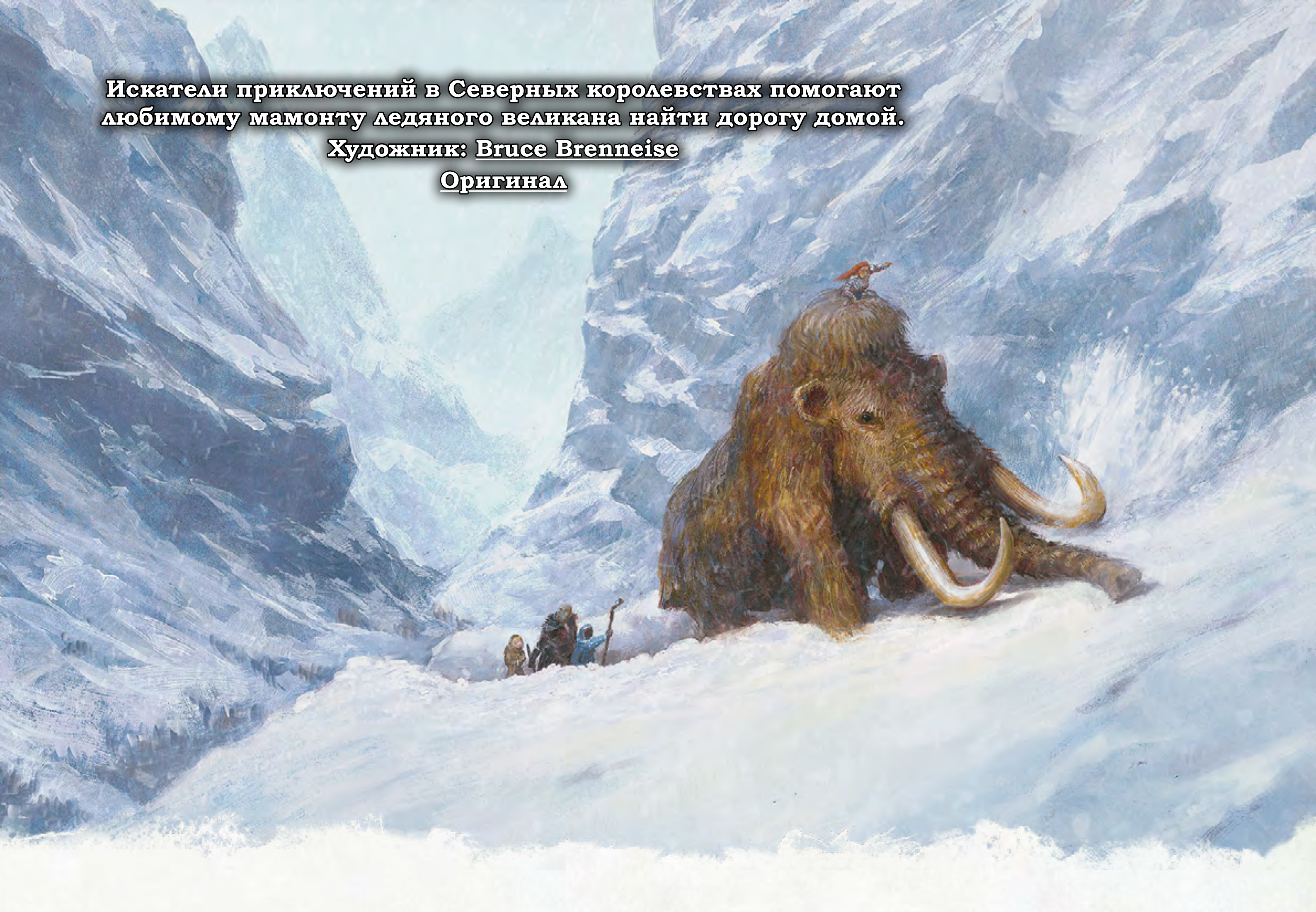
Кочевники баклунов предпочитают яркие пастельные цвета в своих платьях и одеждах. Однако в путешествиях или во время войны они носят более прочную экипировку из кожи и шкур.

Северные королевства

3 королевства родственных народов занимают полуостров Тиллонриан на северо-востоке Фланесса — это прекрасные субарктические земли с высокими горами, хвойными лесами и глубокими фьордами. Королевства названы в честь 3 племенных линий, которые их населяют: Круски (чьё имя означает «лёд»), Фрузти («иней») и Шнай («снег»).

Локации северного Фланесса

Локация	Правитель	Описание
Архибаронство Арн [The Archbarony of Arn]	Архибарон Арна (личность неизвестна)	Удалённый и малоизвестный регион, расположенный рядом с разрушенным замком, под которым находятся заполненные монстрами подземелья.
Разбойничьи королевства [Bandit Kingdoms]	4-6 разбойничьих лордов	Враждующие королевства, которыми правят жадные разбойничьи лорды со своими частными армиями.
Бесплодные пустоши [The Barren Wastes]	—	Суровая, опустошённая земля, где бродят драконы и иногда приходят умирать.
Чакьик [Chakyik]	Лорд Агул Крусеф [Agul Krusef] (человек)	Земля тигриных кочевников — всадников, имеющих разбросанные торговые посты.
Охотничьи земли [The Hunting Lands]	Верховный защитник Яхарин Сакарр [Yhareen Sakarr] (тифлинг)	Родина фланесских кочевников, известных своим соседям как Странники пустошей.
Северное королевство Круски [The North Kingdom of the Cruski]	Королева Тарла [Tharla] из Круски (человек)	Свирепые мореплаватели-берсерки Северных королевств.
Северное королевство Фрузти [The North Kingdom of the Fruzti]	Король Хундгред [Hundgred] из Фрузти (человек)	Самое слабое из трёх Северных королевств, понёсшее тяжёлые потери в битвах за Костяную марку.
Северное королевство Шнай [The North Kingdom of the Schnai]	Королева Ингрид [Ingrid] из Шная (человек)	Самое сильное и густонаселённое из Северных королевств.
Баронство Ратик [The Barony of Ratik]	Барон Лекснол Хааркоф [Lexnol Haarkof] (человек)	Бывшая провинция Великого королевства, стремящаяся к союзу с Северными королевствами.
Владения Каменного кулака [The Hold of Stonefist]	Король Севворд Краснобородый [Sevvord Redbeard] (человек)	Монархия, основанная лидером бандитов, который привлёк к себе недовольных из многих стран.
Вегвиур [Wegwiur]	Волк-мать Баргра Ефкос [Bargra Yefkos] (человек)	Земля волчьих кочевников — всадников, ведущих войну против Иуза.



Шнаи сильны и многочисленны. Когда королева Шнай Ингрид решает отправиться в набег на острова Морских баронов или на побережья Эрдиака и Великого королевства, она призывает короля Фрузти и королеву Круски присоединиться к её войску. Король Фрузти Хундгред вынужден чтить свою клятву верности Шнай, а королева Круски Тарла редко отказывается от возможности атаковать врагов. В другие времена Круски совершают набеги на Фрузти, Шнаи или владения Каменного кулака.

Как свидетельствуют их отдельные королевства, народы Северных королевств высоко ценят свою клановую родословную. Они сохранили любовь к учёности, унаследованную от далёких предков из империи Суэл, и ставят знания о природе не ниже, чем охотничьи, морские и военные навыки. Их одежда включает шерстяные рубахи и штаны, дополненные мехами, накидками, варежками и тёплыми сапогами. Они часто носят большие украшения, броши или знаки отличия на плащах в качестве символов богатства или достижений.

Охотничьи земли

Народ Охотничьих земель (именуемый их соседями как странники пустошей) имеет долгую историю набегов на окраины Фурионди, Разбойничьих королевств, Тенха и Вегвиура, что не принесло им много союзников. Легендарное господство кочевников на севере ослабло, поскольку силы Иуза и Рогатого общества ведут непрерывную войну против них, в то время как налётчики из владений Каменного кулака совершают набеги на восточные части Охотничьих земель. Многие из величайших воинов странников (Боевые псы) погибли в битвах с этими безжалостными врагами.

Народ Охотничьих земель ценит тесную связь с окружающим миром. Они воспринимают природу как сущность, достойную уважения, а не подчинения, и их мифы и легенды учат принимать дары природы с благодарностью. Они носят одежду, изготовленную исключительно из шкур животных, включая пояса, накидки, мантии и обувь, а также украшают своё тело красками и татуировками.

Северный Фланесс и его соседи

Регионы севера находятся на границе с другими территориями Фланесса. 3 государства являются основными точками пересечения между северным Фланессом и соседними землями.

Разбойничьи королевства. Это беззаконный край, расположенный между Охотничьими землями на севере, Рогатом обществе и землями Щита в центральном Фланесе, а также герцогством Тенх на востоке. Ни один разбойничий король не обладает достаточной мощью, чтобы завоевать всю территорию, и зачастую только объединённые силы всех бандитов могут защитить регион от возмездия со стороны соседних государств за их набеги. По крайней мере один из разбойничьих королей, Ренфус Пёстрый (правитель Стоинка), полностью служит Иузу.

Ратик. Как бывшая провинция Великого королевства, Ратик находится на границе между северными и восточными регионами Фланесса. Без защиты Великого королевства Ратик вынужден самостоятельно отражать частые набеги со стороны северных Королевств и Морских баронов, а также атаки от монстров, обитающих в горах. Посланники барона Лекснола Хааркофа надеются заключить союз с Северными королевствами и направить агрессию берсерков против владения Каменного кулака.

Вегвиур. Волчица-мать Баргра Йефкос, предводительница орды Вегвиур, сосредоточена на угрозе со стороны Иуза и часто встречается с лидерами кланов и перренландскими наёмниками для разработки стратегий. Вегвиурцы считают своей территорией земли до реки Дульси и яростно защищают западные Воющие холмы от нашествия чудовищ, служащих Иузу. В этом районе произошло несколько крупных сражений между воинами Вегвиура и силами Иуза.

Приключения в северном Фланессе

Холодный север — это идеальное место для кампании с темами фэнтези в жанре меча и магии (см. Поджанры фэнтези в этой главе). Народы Северного Фланаэса сражаются с великанами, драконами и другими ужасающими монстрами в не менее опасных условиях, оставаясь при этом недоверчивыми к декадансу городов и наций юга.

Старый Кеоланд

Объединённые общей историей в составе древнего королевства Кеоланд, марки и феоды между горами Лортмил и высокогорьями на западе собирают в относительном мире разнообразное население различных видов. Даже давняя вражда между Кеоландом и владениями морских принцев, возможно, близится к завершению под руководством нынешнего правителя Кеоланда, короля Кимбертоса Скотти. Регион наслаждается тёплым, мягким климатом, но сталкивается со множеством угроз от чудовищных врагов.

Культура старого Кеоланда

Старый Кеоланд — это разнообразный регион Фланесса, где на протяжении многих веков смешивались разные культуры. Жители Кеоланда часто занимаются садоводством, поддерживают тесные семейные узы, обладают практичным взглядом на жизнь и любят рассказывать истории.

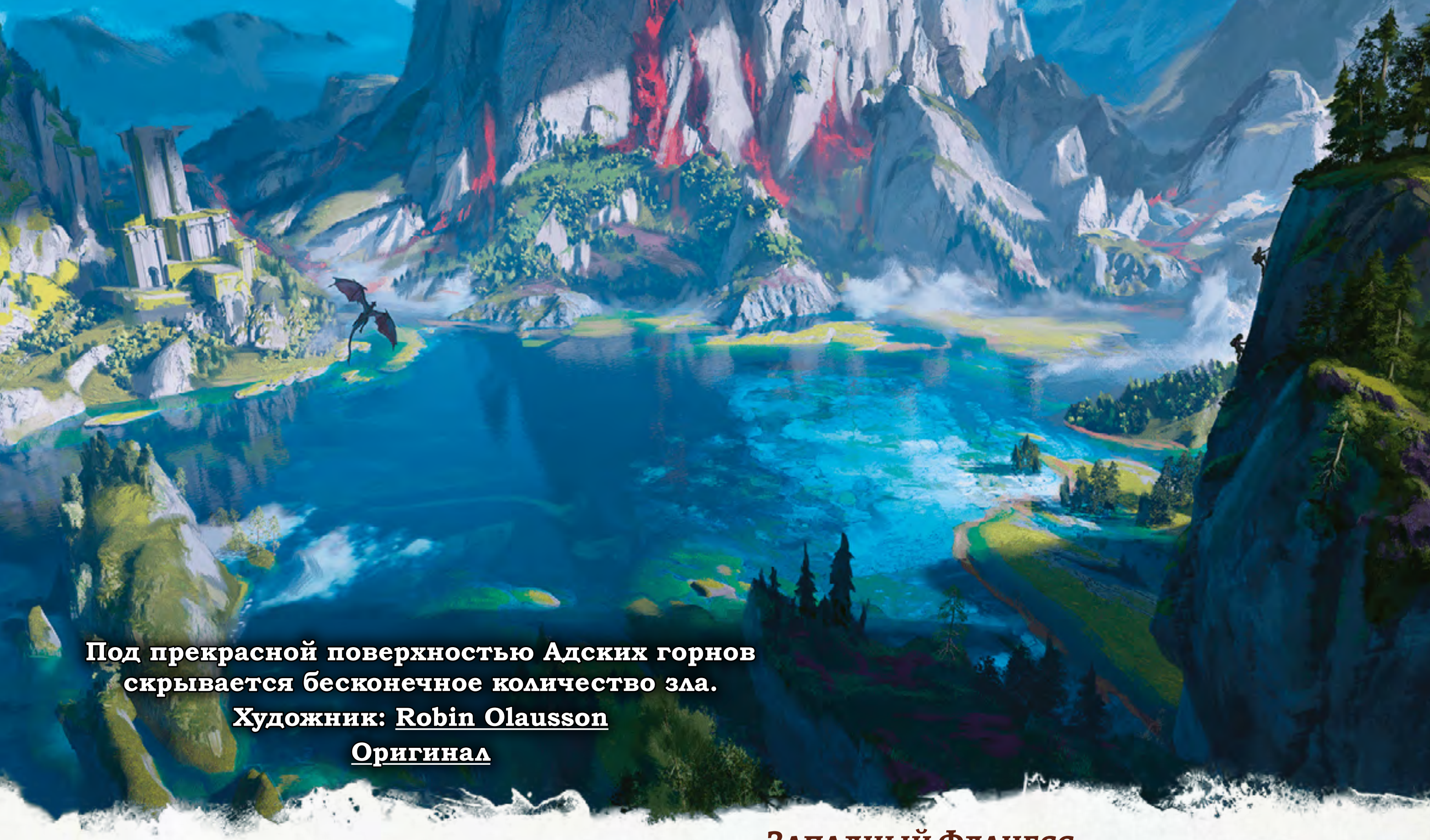
Одежда в старом Кеоланде обычно включает просторные рубахи и широкие штаны, объёмные плащи для холодной или дождливой погоды и прочные сапоги. Кухня этого региона представляет собой сочетание центрально-фланесских блюд из риса, картофеля и мяса с некоторыми специями и приправами, завезёнными с запада, что создаёт уникальные вкусы.

Старый Кеоланд и его соседи

Длинная цепь гор Лортмир образует естественный барьер между старым Кеоландом и регионом центрального Фланесса. Эти горы содержат одни из самых богатых месторождений драгоценных камней и благородных металлов в восточном Оэрике. Люди, драконорождённые, дварфы, гномы, полурослики, гоблиноиды, голиафы и орки, живущие в этих горах и их предгорьях, являются подданными государств, окружающих горный хребет, но часто объединяются, чтобы противостоять более крупным угрозам по обе стороны гор.

Локации старого Кеоланда

Локация	Правитель	Описание
Марка Биссель [The March of Bissel]	Маркграф Имран Рендулкар [Imran Rendulkar] (человек)	Кость раздора между Кеоландом, Велуной и Кет.
Великое герцогство Джеофф [The Grand Duchy of Geoff]	Великая герцогиня Оуэна Терновник [Owena Blackthorn] (человек)	Изолированное владение с долгой историей битв против великанов в близлежащих горах.
Старшая марка [The Gran March]	Командант Магнус Ониксобород [Magnus Onyxbeard] (дварф)	Номинальный вассал Кеоланда и союзник Бисселя; командант избирается из числа знатных домов марки.
Владения морских принцев [The Hold of the Sea Princes]	Принц Зигмунд III [Zygmund III] из Монмурга (человек)	Независимая олигархия морских торговцев, основанная флибустьерами; ныне — мощная морская держава.
Королевство Кеоланд [The Kingdom of Keoland]	Король Кимбертос Скотти [Kimbertos Skotti] (человек)	Сердце старого Кеоланда, окружённого дружественными соседями, присягающими королю Кеоланда.
Горы Лортмил [Lortmil Mountains]	—	Естественная граница между старым Кеоландом и центральным Фланессом.
Марка Стерич [The March of Sterich]	Маркиза Керча Эмондов [Lewenn Richfield] (человек)	Номинально вассальное государство Кеоланда, но его правительница скорее сестра, чем вассал короля Кеоланда.
Графство Улек [The March of Ulek]	Графиня Левенн Ричфилд [Quercha Emondav] (человек)	Бывший вассал Кеоланда.
Герцогство Улек [The County of Ulek]	Герцог Греновин [Grenowin] (эльф)	Бывший вассал Кеоланда с большим населением эльфов.
Княжество Улек [The Duchy of Ulek]	Принцесса Олинн Коронда [Olynn Corond] (дварф)	Феодальное владение со значительным флотом; принцесса пользуется уважением многих дварфов за пределами Улека.
Долина мага [The Valley of the Mage]	Маг долины (личность неизвестна)	Уединённое убежище древнего архимага; текущие обитатели неизвестны.
Йомения [The Yeomanry]	Свободный землевладелец Винди Небесное копьё [Vyndi Skyspear] (голиаф)	Независимая республика, управляемая избираемым свободным землевладельцем.



Под прекрасной поверхностью Адских горнов скрывается бесконечное количество зла.
Художник: Robin Olausson
Оригинал

Приключения старого Кеоланда

Одной из причин дружественных отношений между народами старого Кеоланда является угроза, исходящая от драконов, великанов и других чудовищ, обитающих в этом регионе. Это делает его особенно подходящим для героического фэнтези кампании (см. Поджанры фэнтези в этой главе). Ниже описаны самые опасные места.

Хребет Барьерных пиков. Эти суровые возвышенности являются домом для странных чудовищ. Приключение «Экспедиция к Барьерным пикам» из сборника Приключения на Бесконечной Лестнице исследует происхождение этих существ.

Горы Кристального тумана. Великаны, белые драконы и другие монстры часто спускаются с гор Кристального тумана в Джеофф и Стерич в поисках добычи и сокровищ. Древний тоннель тянется от западного конца Йомения к Морю пыли, привлекая множество приключенцев, которые желают исследовать его глубины.

Сумрачный лес. Хотя эльфы населяют западную часть Сумрачного леса, его восточная половина дика и кишит чудовищами, включая зелёных драконов.

Адские горны. Этот вулканически активный хребет является продолжением гор Кристального тумана и населён множеством угроз, включая огненных великанов и красных драконов. В глубинах этих гор простираются лабиринты, ведущие в Подземье, где скрываются древние города, крепости и храмы, служащие прибежищем злу.

Йотены. Холмовые великаны, мантикоры и виверны из Йотенов регулярно угрожают покою Стерича и Йомании.

Камышовые топи. Голодные чёрные драконы, отиджи и другие монстры обитают в этих болотах.

Западный Фланесс

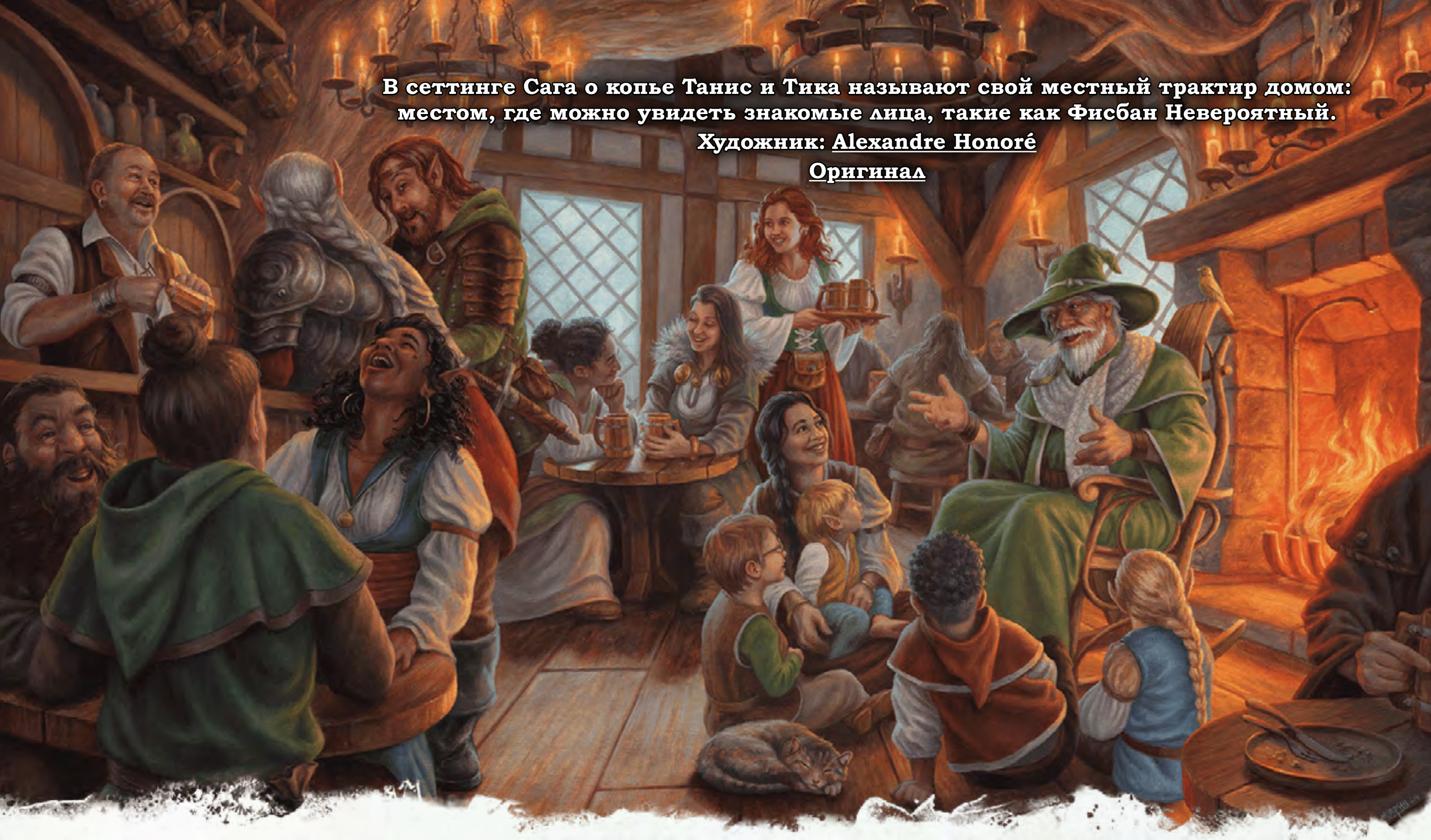
Выжившие после Вызванного опустошения, уничтожившего древнюю империю Баклун, поселились на умеренных прериях, в лесах и прибрежных землях западного Фланнеса около 1000 лет назад. В значительной степени отделённые от остальной части Фланесса Ятилами, Горным Барьером и Кристаллическими горами, эти земли стали оплотом баклунской культуры.

Государства Экбир, Тусмит и Зейф представляют собой центр региона, а 2 реки (Блашикмунд и Туфлик) образуют естественные границы между ними. Хотя в настоящее время между этими нациями царит мир, Тусмит извлекает выгоду из политических интриг, стравливая своих соседей друг с другом: Экбир против Зейфа, Зейф против кочевников Улакандара, кочевников Улакандара против Кет и так далее. Паша Карлан Сильба из Тусмита тщательно следит за тем, чтобы его имя не фигурировало в этих схемах, избегая открытого вовлечения Тусмита в войну. Однако шпионы Тусмита в настоящее время сеют раздор, распространяя слухи о том, что Зейф планирует вторжение в Экбир. Султан Экбира верит этим слухам и уже готовит свою армию.

Султан Зейфа, Наксас Мурад, — человек замкнутый, выдающийся философ и строгий наставник для правителей Экбира и Тусмита. На протяжении многих лет советники и члены семьи призывали Наксаса расширить границы Зейфа военными завоеваниями, но он неизменно отказывается, ссылаясь на провал многих территориальных захватов в истории. Он считает, что имперская экспансия по Фланессу редко приводит к успеху.

Культура западного Фланесса

Культура Западного Фланесса сохраняет многие обычаи и традиции древней империи Баклун. Огромное значение придаётся таким добродетелям, как гостеприимство и щедрость, особенно милосердию и благочестивым пожертвованиям храмам и духовенству. После падения их древней империи жители западного Фланесса проявляют больший интерес к торговле — не только как к средству накопления власти и богатства, но и как к способу установления связей и сосуществования с соседями, нежели к имперской экспансии или военному доминированию.


В сеттинге Сага о копье Танис и Тика называют свой местный трактир домом: местом, где можно увидеть знакомые лица, такие как Фисбан Невероятный.
Художник: Alexandre Honoré
Оригинал

Одежда, предпочитаемая жителями западного Фланесса, отличается яркими узорами и насыщенными цветами. Она представлена в виде свободных одеяний, роб и длинных кафтанов, носимых с брюками. Их кухня знаменита богатством вкусов и остротой.

Западный Фланесс и его соседи

Кет — это перекрёсток между западным Фланессом и остальной частью континента, расположенный между горами Ятиль и Барьерными пиками. Хотя он был основан поселенцами-баклунцами, его близость как к Бисселю (и землям старого Кеоленда), так и к Велуне (и центральному Фланессу) делает его оживлённой, мультикультурной страной, процветающей благодаря обширной торговле. Его культура отражает разнообразие этих торговых связей, включая значительные сообщества драконорождённых и тифлингов, а также демонстрируя слияние баклунского и оридианского влияний. Это смешение особенно заметно в титуле его правителя, который объединяет баклунский титул (бей) и оридианский (граф). Бейграф — это знатный человек, избираемый лордами из самых богатых и влиятельных семей Лопоплы. Многие из этих лордов также служат генералами в кетском войске. Нынешний бейграф, Золтана Лхаз, является искусным дипломатом, который до сих пор успешно балансирует интересы различных сил как внутри своего государства, так и среди соседей.

Приключения в западном Фланессе

Политические и торговые интриги между Экбиром, Тусмитом и Зейфом предоставляют множество возможностей для приключений персонажам в западном Фланесе. Кампания, сосредоточенная вокруг интриг или детектива (см. Поджанры фэнтези в этой главе), особенно хорошо подходит для этого региона.

Разумеется, западный Фланесс также полон монстров, подземелий и руин. Развалины империи Баклун в Сухих степях и империи Суэл в Море пыли привлекают множество приключенцев, а также злодеев, надеющихся обрести магические знания, которые стали причиной катастроф, приведших к падению этих империй. Кет и Улл также страдают от набегов монстров из Барьерных пиков и гор Ятил, так же как и их восточные соседи.

Локации западного Фланесса

Локация	Правитель	Описание
Сухие степи [The Dry Steppes]	—	Пустыня, где некогда находилась империя Баклун.
Султанат Экбир [The Sultanate of Ekbir]	Султан Ксаргун II [Xargun II] (аасимар)	Монархия, находящаяся в напряжённом мире с соседями, готовится к предполагаемому вторжению из Зейфа.
Кет [Ket]	Бейграф Золтана Лхаз [Zoltana Lhaz] (человек)	Перекрёстный регион.
Равнины Улакандар [The Plains of the Ulakandar]	Различные вожаки кланов Улакандар	Земли кочевых улакандаров, кочующих между Сухими степями и границей Зейфа.
Море пыли [The Sea of Dust]	—	Пустошь, где некогда находилась империя Суэл.
Пашалык Тусмит [The Pashalik of Tusmit]	Паша Кхарлан Сильба [Qharlan Sylba] (человек)	Монархия, наживающаяся на том, что стравливает соседей друг с другом.
Улл [Ull]	Орахан Драсика Боринок [Orakhan Drasika Borinok] (человек)	Независимое владение, основанное кочевниками-улакандарами, осевшими в этих землях.
Султанат Зейф [The Sultanate of Zeif]	Султан Наксас Мурад [Naxas Murad] (человек)	Монархия, управляемая затворником-философом, сопротивляющимся советникам, призывающим к имперской экспансии.



Леди Боли появляется без предупреждения на оживлённых улицах Сигила, и жители города уходят с её пути.
Художник: Livia Prima
Оригинал

Глава 6: Космология

Миры D&D являются частью необъятного космоса. Большинство кампаний и приключений разворачиваются на мирах Материального плана. Остальная часть мультивселенной состоит из различных планов, относящихся как-то к Материальному плану.

Планы — это странные и часто опасные миры, немыслимые в реальности. Приключенцы могут прогуливаться по улицам из огня, испытывать свою доблесть на полях битвы, где павшие воскресают с каждым рассветом, и узреть ужасающее величие Леди Боли, парящей над улицами кольцеобразного города в центре мультивселенной.

Планы

Планы — это царства мифов и тайн. Это не просто иные миры, а измерения, сформированные и управляемые духовными и стихийными принципами. Они делятся на следующие категории:

Материальные планы. Большинство миров D&D находятся на Материальном плане, который имеет два планарных отражения: Страна фей и Царство теней.

Переходные планы. Эфирный и Астральный планы — это безграничные царства, обеспечивающие переход между другими планами.

Внутренние планы. Четыре Стихийных плана (воздуха, земли, огня и воды), а также Парастихийные планы между ними — это Внутренние планы.

Внешние планы. Семнадцать Внешних планов соответствуют 9 мировоззрениям и оттенкам философских различий между ними.

Положительный и Отрицательный планы. Эти 2 плана охватывают остальную космологию, обеспечивая исходные силы жизни и смерти, лежащие в основе всего сущего в мультивселенной.

Великое колесо

Стандартная космология D&D включает более двух десятков планов, описанных в этой главе. Наиболее распространённое представление об этих планах визуализирует их как группу концентрических колец, в центре которых находятся материальные миры. Внутренние планы образуют кольцо вокруг Материального плана, окружённого Эфирным планом. Затем Внешние планы формируют ещё одно кольцо, окружающее (или находящееся выше, ниже, позади) первый, расположенный в соответствии с мировоззрением, при этом Внешние земли соединяют их все.

Поскольку основной способ перемещения между планами — это магические порталы, пространственное расположение различных планов по большей части является теоретическим. Ни одно существо во всей мультивселенной не может взглянуть сверху и увидеть планы, расположенные, как диаграмма в книге. Ни один смертный не может подтвердить, что гора Целестия действительно находится между Битопией и Аркадией; напротив, такое теоретическое расположение основывается на философских различиях между этими тремя планами и относительной важности, которую они придают закону и добру.

Другие конфигурации

В вашей кампании вы можете использовать иную модель планов. Ниже приведено несколько примеров:

- Планы, расположенные среди корней и ветвей великого космического дерева (буквально или в переносном смысле).
- Материальные миры, подвешенные между двумя другими реальностями: Астральными мирами (Астральный план и Внешние планы) выше и Стихийными мирами (Внутренние планы) ниже.
- Космология с меньшим количеством планов: Материальный план; Переходные планы; единый нерасчленённый Стихийный план, где все 4 стихии бурлят в хаосе; Верхний небесный план, где обитают добрые божества и небожители; и Подземный мир, где пребывают злые божества и исчадия.
- Планы, выстроенные в сложной системе орбит и влияние планов на Материальный план усиливается по мере их приближения к нему.

Материальные миры

Материальный план — это место, где философские и стихийные силы других планов сталкиваются в хаотичном существовании смертной жизни и материи. Это по-настоящему магическое место, что отражается в двух планах, разделяющих с ним центральное положение во множественной вселенной.

Страна фей и Царство теней — это параллельные измерения, занимающие то же космологическое пространство, что и Материальный план. Ландшафты этих трёх планов схожи, но в Стране фей они более чудесные и причудливые, тогда как в Царстве теней — мрачные и зловещие. Переход между Материальным планом и этими иными мирами иногда происходит без усилий, даже случайно. Приключенцы могут войти в рощу деревьев на Материальном плане и внезапно оказаться в пышном, красочном лесу Страны фей или в мрачной чаще мёртвых деревьев Царства теней.

Внутренние планы

Внутренние планы окружают Материальный план и его отражения, предоставляя первозданную субстанцию стихий, из которой были созданы все миры. Четыре Стихийных плана (воздуха, земли, огня и воды) образуют кольцо вокруг Материального плана. Пограничные области между этими планами иногда описываются как отдельные планы: Парастихийные планы.

Эти области воплощают физическую сущность и элементальную природу воздуха, земли, огня и воды. Вся субстанция Стихийного плана огня, например, пронизана фундаментальной природой огня: энергией, страстью, преобразованием и разрушением. Даже объекты из твёрдой латуни или базальта, кажется, пляшут в пламени, воплощая живость владений огня.

На своих внутренних границах, где они концептуально ближе всего к Материальному плану, 4 Стихийных плана и 4 Полустихийных плана напоминают места на Материальном плане. Четыре стихии смешиваются так же, как и на Материальном плане, образуя сушу, море и небо. Однако доминирующий элемент сильно влияет на окружающую среду, изменяя фундаментальные свойства этих мест.

Обитатели этого внутреннего кольца включают ааракокр, эйзеров, дракочерепах, гаргулий, джиннов, людоящеров, мефитов, саламандр и зорнов. Некоторые из них произошли с Материального плана, и все они могут попасть на Материальный план (если у них есть доступ к необходимой магии) и выжить там.

По мере удаления от Материального плана Стихийные планы становятся всё более нестабильными и враждебными. Во внешних регионах стихии существуют в своей чистейшей форме: огромные просторы твёрдой земли, пылающего огня, кристально чистой воды и незамутнённого воздуха. Любое постороннее вещество встречается крайне редко; воздуха почти нет во внешних пределах Плана Земли, а земля практически отсутствует во внешних пределах Плана Огня. Эти области гораздо менее пригодны для путешественников с Материального плана, чем приграничные регионы. Такие места плохо изучены, поэтому, когда кто-то упоминает, например, План Огня, обычно имеется в виду именно приграничный регион.

Внешние регионы — это владения существ, состоящих из чистых стихий, включая элементалей воздуха, земли, огня и воды. Это также владения Злых князей стихий — первобытных существ чистой стихийной ярости.

На самых дальних окраинах Стихийных планов чистые стихии растворяются и сливаются в нескончаемую бурю сталкивающихся энергий и пересекающихся субстанций, называемую Стихийным Хаосом. Элементали встречаются и здесь, но, как правило, надолго не задерживаются, предпочитая привычную среду своих родных планов.

Внешние планы

Если Внутренние планы — это сырьё и энергия, из которых соткана Мультивселенная, то Внешние планы задают ей направление, мысль и цель. Это царства духовности и мышления, сферы, в которых обитают небожители, исчадия и божества. Например, план Элизиум — это не просто обитель добрых существ или место, куда попадают души добрых существ после смерти. Он воплощает само добро, это духовное царство, в котором не может существовать зло. Это в такой же степени состояние бытия и разума, как и физическое место.

Когда речь заходит о божествах и их владениях, используемый язык становится крайне метафоричным. Их истинные обители — не буквально места, а воплощение идеи того, что Внешние планы — это царства мысли и духа.

Планы, в чьей природе присутствует элемент добра, называются Верхними планами, а те, в которых заключено зло, — Нижними планами. Мировоззрение плана (указано в таблице «Внешние планы») — это его суть, и существо, чьё мировоззрение не совпадает с мировоззрением плана, испытывает там чувство диссонанса. Например, доброе существо, посетив Элизиум, ощущает гармонию с планом, а злое — дискомфорт.

Верхние планы — это обитель небожителей. Нижние планы — обитель исчадий. Промежуточные планы населены своими уникальными существами: например, модроны — это конструкты, обитающие в Механусе, а слаады — аберрации, процветающие в Лимбо.

Внешние планы

Внешние планы	Мировоззрение
Бездна	Хаотичный злой
Ахерон	Законопослушный злой, законопослушный нейтральный
Арборея	Хаотичный добрый
Аркадия	Законопослушный добрый, законопослушный нейтральный
Звериные земли	Хаотичный добрый, нейтральный добрый
Битопия	Законопослушный добрый, нейтральный добрый
Карцери	Хаотичный злой, нейтральный злой
Элизиум	Нейтральный добрый
Геенна	Законопослушный злой, нейтральный злой
Гадес	Нейтральный злой
Лимбо	Хаотичный нейтральный
Механус	Законопослушный нейтральный
Гора Целестия	Законопослушный добрый
Девять преисподних	Законопослушный злой
Внешние земли	Нейтральный
Пандемониум	Хаотичный злой, хаотичный нейтральный
Асгард	Хаотичный добрый, хаотичный нейтральный

Как и в случае со стихийными планами, можно представить воспринимаемую часть внешних планов как пограничную область, тогда как обширные духовные регионы находятся за пределами обычного восприятия. Даже в воспринимаемых регионах внешность может быть обманчива. Изначально внешний план может показаться гостеприимным и знакомым для уроженцев Материального плана. Однако ландшафт может измениться по воле божества или других могущественных сил, обитающих на плане, которые способны полностью преобразовать царство, стирая и заново создавая реальность в соответствии со своими потребностями.

Расстояние практически не имеет значения на внешних планах. Воспринимаемая область плана может казаться довольно небольшой при одном посещении, а при другом — растягиваться до, казалось бы, бесконечности. Приключенцы могут совершить экскурсию по Девяти преисподним, с первого уровня до девятого, всего за один день — если силы Девяти преисподних пожелают этого. Или же путешествие по одному уровню может занять у них недели изнурительного пути.

Слои Внешних планов

Большинство Внешних планов включают в себя ряд различных областей. Они часто представляют из себя череду взаимосвязанных частей одного и того же плана, поэтому путешественники называют их слоями. Например, Целестия напоминает священную гору с семью великими плато на пути к вершине, Девять преисподних выглядят как провал, куда река Стикс стремительно падает сквозь 9 уровней, а Бездна имеет, по-видимому, бесконечное число слоёв.

Как и сами планы, описание слоёв весьма метафорично и подвержено различным толкованиям. Например, план Карцери описывают как длинную цепь сферических миров, нанизанных, как бусины на нитку, причём каждая сфера состоит из 6 вложенных сфер — слоёв плана. Это причудливое описание — лишь одна из попыток осмыслить искажённую географию места, которое на самом деле и не является местом в обычном смысле слова, а представляет собой альтернативное состояние реальности.

Большинство порталов с других планов ведут к первому слою плана. Этот слой изображается как верхний или нижний, в зависимости от самого плана. Будучи точкой прибытия для большинства посетителей, первый слой выполняет функцию преддверия данного плана.

Мировоззрение и внешние планы

Внешние планы — это царства мыслей и морали, а не просто физическая реальность, и они могут оказывать влияние на посетителей как на физическом, так и на глубоко личностном уровне.

По вашему усмотрению, существо, долгое время пребывающее на внешнем плане, который не является его родным планом, может начать перенимать аспекты мировоззрения этого плана. Посетители Верхних планов могут испытывать странные побуждения совершать добрые или сострадательные поступки, в то время как посетители Нижних планов могут обнаружить в себе тягу к жестокости или предательству. Те, кто проводят время на Механусе и других законопослушных планах, могут почувствовать, что их узы верности становятся крепче, тогда как посетители Лимбо и других хаотичных планов могут на время стать более независимыми или эгоцентричными. Эти склонности лучше всего использовать как предложения от Мастера и разыгрывать в роли, но вы можете наградить персонажей героическим вдохновением, если они воплощают эти нюансы характера в своих персонажах.

Планарная диссонансность. Небожители, посещающие Нижние планы, и исчадия, посещающие Верхние планы, испытывают серьёзный дискомфорт, если их пребывание длится более нескольких часов. После завершения продолжительного отдыха на плане, противоречащем его природе, небожитель или исчадие должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 10. При провале существо каждый раз при совершении Теста к20 должно вычесть из броска 1к4. Этот эффект накапливается с каждым неудачным спасброском и заканчивается, когда существо завершает продолжительный отдых на плане, не противоположном его природе.



Внутренние планы

План Воды

План Льда

План Слизи

Страна фей

План Воздуха

План земли

Материальный план

Царство теней

План Пепла

План Магмы

План Огня

Эфирный план

Астральный план

Элизиум

Битопия

Звериные земли

Гора Целестия

Арборея

Аркадия

Асгард

Сигил

Механус

Лимбо

Внешние земли

Ахерон

Пандемониум

Девять преисподних

Бездна

Геенна

Карцери

Гадес

Внешние планы

Художник: CoupleOfKooks
Оригинал

Путешествия по планам

Когда приключенцы отправляются на другие планы, они совершают легендарное путешествие, во время которого могут столкнуться со сверхъестественными стражами и пройти множество испытаний. Характер этого путешествия и встречающиеся на пути трудности зависят, в частности, от способа перемещения, будь то магические порталы или заклинания.

Планарные порталы

Портал — это стационарная межплановая связь, соединяющая определённое место на одном плане с определённым местом на другом. Некоторые порталы действуют как дверные проёмы, выглядя как прозрачное окно или проход, окутанный туманом, и межплановое перемещение сводится к простому переходу через портал. Другие порталы представляют собой места (круги из стоячих камней, возносящиеся башни, парусные корабли или даже целые города), которые одновременно существуют на нескольких планах или мерцают, перемещаясь с одного плана на другой. Некоторые порталы представляют собой воронки, соединяющие Стихийный план с очень похожим местом на Материальном плане, например, клубящийся бассейн магмы в сердце вулкана (ведущий на Стихийный план огня) или водоворот в морской пучине (ведущий на Стихийный план воды).

Прохождение через планарный портал может быть самым простым способом переместиться с Материального плана в нужное место на другом плане. Однако зачастую сам портал становится полноценным приключением.

Во-первых, приключенцам необходимо найти портал, ведущий туда, куда они хотят попасть. Большинство порталов находятся в отдалённых местах, и их расположение часто тематически связано с планом, к которому они ведут. Например, портал на гору Целестия может находиться на горной вершине.

Во-вторых, порталы часто охраняются стражами, задача которых — не допустить прохождения определённых существ. Стражем портала, как правило, является могущественное магическое существо, такое как джинн, сфинкс, титан или обитатель плана, куда ведёт портал.

Наконец, большинство порталов не всегда открыты, а активируются только при выполнении определённых условий. Портал может требовать чего угодно, но чаще всего встречаются следующие условия:

Команда. Портал срабатывает только при произнесении определённой команды. Командой обычно служит слово, которое можно произнести на любом языке (включая жестовые). Иногда команду нужно произнести в момент прохождения через портал (который выглядит как обычная дверь, окно или подобное отверстие). Другие порталы открываются, когда команда произнесена в пределах 15 футов от них, и остаются открытыми в течение 1к12 минут.

Ключевой предмет. Портал функционирует, если путешественник несёт с собой определённый объект; этот предмет действует почти как ключ от двери. Он может быть как обычным предметом, так и специально созданным артефактом для конкретного портала. Город Сигил над Внешними землями известен как Город дверей, потому что в нём находится огромное количество порталов, активируемых такими предметами-ключами.

Случайный. Портал работает в течение случайного периода, а затем закрывается на столь же случайную продолжительность. Обычно такой портал пропускает через себя от 1к6 + 6 существ, а затем закрывается на 1к6 дней.

Ситуация. Портал функционирует только при выполнении определённого условия. Портал, привязанный к ситуации, может открываться в ясную ночь, во время дождя или при наложении определённого заклинания поблизости.

Время. Портал работает только в определённое время на Материальном плане: во время полнолуния, весеннего равноденствия, зимнего солнцестояния или когда звёзды занимают определённое положение. После активации такой портал остаётся открытым ограниченное время — например, в течение 3 дней после полнолуния, 1 часа или 10 минут.

Изучение условий и требований для активации портала может втянуть персонажей в новые приключения, когда они разыскивают ключевой предмет, прочёсывают старые библиотеки в поисках командных слов или советуются с мудрецами, чтобы найти подходящее время для визита к порталу.

Заклинания

Ряд заклинаний предоставляет прямой или косвенный доступ к различным планам. Врата и Уход в иной план могут напрямую перенести приключенцев на любой другой план с разной степенью точности. Эфирность позволяет приключенцам попасть на Эфирный план, а Проекция в астрал даёт возможность проецировать себя в Астральный план и оттуда путешествовать по Внешним планам.

Путешествие по Внешним планам

В следующих разделах описаны 4 планарные особенности, которые соединяют несколько Внешних планов:

- Бесконечная лестница
- Река Океанус
- Река Стикс
- Иггдрасиль, Мировое древо

В вашей кампании могут существовать и другие планарные переходы, или же может быть возможно пройти пешком (или отправиться в путешествие на волшебном поезде или подобном средстве передвижения) с одного плана на другой, в зависимости от вашей космологии.

Бесконечная лестница

Бесконечная лестница — это внепространственная лестница, соединяющая планы. Вход на Бесконечную лестницу обычно выглядит как ничем не примечательная дверь. За порталом находится небольшой лестничный пролёт с лестницей, ведущей вверх и вниз. По мере подъёма и спуска внешний вид Бесконечной лестницы меняется: от простых деревянных или каменных ступеней до хаотичной смеси лестниц, висящих в лучистом пространстве, где ни одна ступень не совпадает с другой по направлению гравитации. В её бесконечной конструкции встречаются рампы, парящие платформы и механические движущиеся дорожки. Сборник приключений Приключения на Бесконечной лестнице содержит больше сведений об этом планарном пути.

Лестница является домом Нафаса — благородного джинна, созданного планарными ветрами, проникающими в эту безбрежную даль через множество дверей. Отстранённый и доброжелательный наблюдатель, Нафас слышит желания, произнесённые во всей мультивселенной, — и исполняет их с помощью приключенцев, случайно попавших в его эоловский дворец.

Двери в Бесконечную лестницу часто спрятаны в пыльных, наполовину забытых местах, куда никто не заглядывает и не обращает внимания. На любом плане может существовать несколько дверей, ведущих в Бесконечную лестницу, однако такие входы редко известны широкой публике и порой охраняются дэвами, сфинксами, юголотами и другими могущественными чудовищами.



Среди ветвей Мирового Древа открывается портал в Звериные земли. Художник: Axel Defois
Оригинал

Река Океанус

Вода Океанус сладка и ароматна, как и подобает её истоку в благословенных полях Элизиума. Эта пересекающая планы водная артерия служит путём через некоторые из Верхних планов. Она протекает через все слои Элизиума, проходит через верхний слой Звериных земель, пересекает верхний слой Арбореи и, наконец, уходит куда-то в её второй слой.

Хотя она и не столь обширна, как Стикс, Океанус остаётся популярным маршрутом между планами и слоями. По его течению ходят торговые суда, а на берегах расположены небольшие городки. Путешественники обычно могут нанять лодку где-нибудь на его берегах.

Река Стикс

Река Стикс бурлит жиром, зловонными обломками и гниющими останками сражений, произошедших на её берегах. Вредные эффекты Стикса описаны в разделе Опасности в главе 3.

Стикс проносится через верхние слои Ахерона, Девяти преисподних, Геенны, Гадеса, Карцери, Бездны и Пандемониума. Притоки Стикса змеятся по нижним слоям этих планов. Например, одна из ветвей Стикса проходит через каждый слой Девяти преисподних, обеспечивая проход между слоями этого плана.

По водам Стикса плавают зловещие паромы, управляемые лоцманами, умеющими лавировать среди непредсказуемых течений и водоворотов этой реки. За плату эти лоцманы перевозят пассажиров с плана на план. Некоторые из них — исчадия, а другие — души мёртвых существ из Материального плана.

Иггдрасиль, Мировое дерево

Мировое Дерево, Иггдрасиль, — это космический ясень, простирающийся через Внешние планы и соединяющий их со многими мирами Материального плана. Его корни уходят в Нижние планы, достигая Гадеса, Пандемониума и, возможно, других Нижних планов. Большая часть его массивного ствола проходит через план Асгарда, а ветви тянутся через Верхние планы и по Астралу к Материальному плану.

Некоторые легенды рассказывают о великом дереве — саженце Иггдрасиля, который бог Кореллон посадил и взрастил в Первом мире на заре времён. Когда Первый мир был уничтожен, семена этого дерева рассеялись в пустоте и дали начало мирам Материального плана. Таким образом, многие философы и натуралисты рассматривают все деревья, а порой и все растения, как потомков Иггдрасиля — часть обширной сети растительной жизни во всей мультивселенной.

Путешественники между планами могут забираться по корням и ветвям Иггдрасиля, чтобы перемещаться с плана на план или из мира в мир. Некоторые существа становятся опытными проводниками по этой гигантской космической сети ветвящихся путей, постоянно изучая изменяющиеся маршруты, поскольку дерево продолжает свой вечный рост.

Планарные приключения

В мифах, легендах и литературе реального мира перемещение в иные планы — это не просто посещение необычной среды, населённой странными существами; это путешествие, наполненное смыслом, выраженным через слои символов и метафор. Приключения на планах космологии D&D — это возможность создать столь же значимые и глубокие истории.

Приключения на планах должны быть по-настоящему необычными. Когда приключенцы достигают средних или высоких уровней в вашей кампании, у них появляется всё больше причин покинуть пределы мира, который они называют домом, и исследовать другие планы. Если вы готовы отправить партию в по-настоящему мифический квест, например, на поиски утраченного артефакта или неуловимого внепланарного существа, то перед вами открывается бесконечный простор Мультивселенной. По мере того как их физические и магические способности будут подвергаться испытаниям, герои могут столкнуться с вызовами и для своих чувств, убеждений и душ.

Война крови

На протяжении всей истории несметные орды демонов Бездны и организованные легионы дьяволов из Девяти преисподней сражались за господство во вселенной. На мирах Материального плана те, кто осведомлён о конфликте, называют его Кровавой войной (Войной крови) — противостоянием, которое длится тысячелетиями, раздирая Нижние планы.

Поле битвы Кровавой войны сосредоточено в Девяти преисподних и Бездне, хотя сражения также происходят и на Материальном плане, и на планах между этими мирами Великого колеса, и повсюду, где собираются демоны и дьяволы. Хотя интенсивность конфликта может меняться, а линия фронта — резко сдвигаться, но не проходит ни мгновения без того, чтобы где-то во множестве миров демоны и дьяволы не сражались друг с другом.

Многие демоны и дьяволы одержимы идеей получить преимущество в Войне крови, и могущественные смертные приключенцы порой оказываются втянутыми в хитроумные интриги ради этой цели. Более того, открытый конфликт между исчадиями остаётся постоянной угрозой на большинстве Нижних планов, даже если он возникает лишь как побочный эффект миссий, которые приводят персонажей в эти места. Простое задание по поиску сокровища, утерянного в Гадесе, становится куда менее простым, когда оно оказывается в самом центре бушующего сражения!

Жители Верхних планов также играют свою роль в Войне крови. Хотя большинство из них предпочитает наблюдать, как зло пожирает само себя, они всё же принимают меры, чтобы свести к минимуму угрозу для остальной части мультивселенной. Всякий раз, когда Война крови выходит за пределы Бездны и Девяти преисподних, ангелы и другие посланники богов (включая смертных, обладающих исключительной храбростью) готовы вмешаться.

Ситуации планарных приключений

Вы можете использовать таблицу «Ситуации для планарных приключений» вместо таблиц из раздела Ситуации для приключений в главе 4, чтобы вдохновиться идеями для приключений, втягивающих персонажей в планы бытия. Эти идеи наиболее подходят для персонажей 11 уровня и выше.

Ситуации для планарных приключений

1к10	Ситуация
1	Когда магия не может воскресить мёртвого, единственным решением становится путешествие во Внешние планы, чтобы найти дух умершего и либо освободить его из плена, либо убедить вернуться к жизни.
2	Люди, забредающие в лес, случайно попадают в Страну фей или Царство теней. Некоторые из них никогда не возвращаются, другие возвращаются, не осознавая, сколько времени прошло, или же возвращаются кардинально изменёнными.
3	Древний прорицатель, давно ушедший из жизни, — единственный, кто знает, как предотвратить ужасное пророчество, но катастрофические события его исполнения уже начались.
4	Бог перестал отвечать на молитвы и не реагирует на заклинание Общение.
5	Дьявол обманом заставил ангела вмешаться в Войну крови, и теперь ангел ищет помощи у смертных.
6	Предка одного из персонажей необходимо убедить даровать благословение, прежде чем полностью раскроется сила крови персонажа.
7	Безрассудный рыцарь унёс священное оружие в обречённый поход в Девять преисподних, и силы горы Целестии хотят, чтобы оружие и останки рыцаря были возвращены.
8	Титан заключён на Внешнем плане. Персонажи могут либо пытаться остановить тех, кто стремится его освободить, либо сами стремиться к его освобождению, чтобы тот помог защитить мир от ещё большей угрозы.
9	Чтобы доказать свою пригодность для ещё более великого задания, персонажи отправляются убить ужасное чудовище, завоевать благосклонность могущественного планарного существа, договориться о мире между двумя враждующими фракциями на планах или добыть давно утерянный артефакт на другом плане.
10	Легендарный предмет выставлен на аукцион в Сигиле, Латунном городе или другом планарном мегаполисе.

Экскурсия по мультивселенной

Каждый план мультивселенной описан ниже.

Ахерон [Acheron]

Ахерон состоит из огромных железных блоков, чьи металлические поверхности звенят под ногами бесконечных армий. Эти блоки дрейфуют в воздушной пустоте, временами сталкиваясь с устрашающим грохотом, сокрушая всё между ними и посылая дрожь сквозь весь план.

У Ахерона 4 слоя, при этом самые крупные блоки притягиваются к верхнему слою. Некоторые учёные выдвигали теорию, что сталкивающиеся блоки верхних слоёв со временем распадаются на более мелкие куски материи, которые затем опускаются на нижние уровни. На самом деле всё наоборот: крошечные осколки Окантуса, нижнего слоя, откалываются от ледяной топи в его глубинах и постепенно собираются и упорядочиваются, возможно, под влиянием соседнего Механуса, в идеальные кубы Аваласа.

Сущность Ахерона пробуждает жажду крови у тех, кто посещает этот план (см. Эффекты окружающей среды в главе 3).

Слои Ахерона

Слой	Описание
Авалас [Avalas]	Духи-солдаты ведут нескончаемые войны на усеянных обломками полях битвы.
Тулданин [Thuldanin]	Изъеденные и полые кубы, наполненные брошенными военными машинами.
Тинтибулус [Tintibulus]	Зубчатые блоки дрейфуют во тьме, храня замороженные воспоминания, утраченные рекой Стикс и закристаллизованные в мимолётные образы.
Окантус [Ocanthus]	Вихри бритвенно-острых обломков кружат над трясиной чёрного льда.

Приключения в Ахероне

Ахерон — это план навязанного порядка, где жесткое единообразие приводит к подавлению духа и утрате надежды. Духи, обитающие здесь, не могут даже представить, что кто-то осмелится ослушаться воли своих командиров. Это преданные солдаты, навеки лишённые цели.

Путешествие на Ахерон — это столкновение с мрачным нигилизмом бесконечного конфликта, суровой реальностью авторитарного правления и безразличным давлением социального конформизма. Но это также возможность для персонажей задуматься, ради чего они сражаются — среди армий, давно забывших, как даже задавать себе этот вопрос.

В более буквальном смысле, приключение в Ахероне может быть связано с тем, чтобы помешать злодею обыскать Тулданин в поисках нового ужасающего оружия для очередной бойни. Или же оно может потребовать извлечения секрета из заточённых мыслей и воспоминаний, заключённых в блоках Тинтибулуса.

Арборея [Arborea]

Арборея — это план крайностей: изумительно крутые горы, невероятно глубокие ущелья, леса с чудовищно огромными деревьями и бескрайние просторы пшеничных полей, садов и виноградников. В каждом ручье и поляне обитают духи природы с диким сердцем, не терпящие вторжений. Путешественники должны ступать осторожно.

Воздух Арбореи кажется насыщенным волнением. Внезапные шквалы возникают из ниоткуда, обрушиваясь на лесные тропы сильным ветром. Штормы проходят за считанные минуты, оставляя после себя тёплые лучи солнца, просачивающиеся сквозь листву. Музыка, кажется, всегда звучит где-то вдали; порой она доносится от групп эльфийских музыкантов, но нередко это всего лишь ветер, вьющийся среди стволов великих деревьев.

Слои Арбореи

Слой	Описание
Арвандор [Arvandor]	Возвышающиеся деревья, пестрые дикие цветы, обильные злаки и вкусные фрукты создают пышное окружение.
Акваллор [Aquallor]	Вечный океан, питаемый рекой Океанус, является домом для бурлящей морской жизни и могучих штормов.
Митардир [Mithardir]	Пустыня белого песка, покинутая силами, что когда-то здесь обитали.

Приключения в Арбореи

Арборея — это преувеличенный, преисполненный страстей мир, где ярость и радость почитаются на равных, где капризы подкреплены сталью, а чувства вспыхивают с такой силой, что порой приводят к разрушительным последствиям. Добродушные обитатели этого плана преданы борьбе со злом, но их необузданные эмоции нередко выходят из-под контроля.

Приключение в Арборее — это возможность для персонажей раскрыть свою истинную сущность, когда падают маски и на поверхность выходит искренняя, ничем не сдерживаемая эмоция. Обитатели этого плана привыкли к такой эмоциональной честности. Друзья на всю жизнь могут в один вечер смеяться за вином и едой, скрестить клинки из-за общего возлюбленного и сочинить песни в честь мужества и достоинства друг друга. Но тем, кто не привык к такой откровенности, это может причинить боль и оставить чувство обиды.

Существа, побывавшие в Арборее, порой испытывают невыносимую тягу вернуться — такую сильную, что она мешает им жить обычной жизнью.

Какие тайны скрыты в песках Митардира? Экспедиция может привести к исследованию богов или небожителей, некогда населявших это серебряное пустынное пространство, или к разгадке знаний, которыми они обладали.

Бездна [Abyss]

Бездна воплощает всё извращённое, ужасающее и хаотичное. Её практически бесконечные слои спиралью уходят вниз, становясь всё более отвратительными.

Каждый слой Бездны обладает ужасающей средой, суровой и негостеприимной для смертных. Каждый слой также отражает энтропийную сущность Бездны. Значительная часть плана выглядит разлагающейся, рушащейся или проржавевший, и его порча оказывает влияние на посетителей (см. Проклятья и магические заражения в главе 3).

Слои Бездны

Слои Бездны нумеруются в соответствии с порядком их открытия и каталогизации исследователями из Сигила. Таким образом, Равнина бесконечных порталов обозначается как первый слой, Аззаграт охватывает 45, 46 и 47 слои; Демоническая паутина — 66 слой; и так далее. В таблице «Слои Бездны» представлены несколько печально известных слоёв; подробные описания этих слоёв следуют после таблицы.

Слой 1: Равнина бесконечных порталов [The Plain of Infinite Portals]

Этот слой — печальные врата к бесконечным слоям Бездны. Под палящим багровым солнцем, на каменистой земле зияют кратеры — порталы, ведущие к другим слоям Бездны. Некоторые порталы открываются в Пандемониум, Сигил, Зачумлённый во Внешних землях и на Астральный план, делая этот слой лучшим способом выбраться из ужасов Бездны. Железные крепости усевают пейзаж, служа домами для мелких лордов и дерзких демонов, переменчивых, как и сама Бездна.

Портал, ведущий в Зачумлённый, скрыт в крепости под названием Сломанный предел, которой правит суккуб по имени Алая Вуаль. В Сломанном пределе те, кто может доказать свою силу и доблесть, могут остаться невредимыми хотя бы на несколько дней.

Слои 45–47: Аззаграт [Azzagrat]

Повелитель демонов Граз'зт воплощает манипуляции и жестокость, искушая смертных обещаниями ужасающих удовольствий и декадентской роскоши. Он правит в Аззаграте — царстве, охватывающем 3 взаимосвязанных слоя Бездны. Его трон находится в фантастическом Аргентском дворце в городе Зелтар, где шумные рынки и дворцы наслаждений привлекают посетителей со всей Мультивселенной в поисках редчайших магических знаний и извращённых утех. По приказу Граз'зта, демоны Аззаграта сохраняют видимость вежливости и придворной учтивости. Однако так называемое Триединое царство столь же опасно, как и любая другая часть Бездны: планарные гости могут бесследно исчезнуть в его подобным лабиринтам городах или в лесах, в котором у деревьев вместо ветвей змеи.

Слой 66: Демоническая паутина [The Demonweb]

Лолс — демоническая Королева пауков, чьи козни опутывают целые цивилизации на мирах по всей Мультивселенной. Из всех владык демонов она, возможно, проявляет наибольший интерес к мирам Материального плана и к культистам, служащим ей в этих мирах, но её интерес заключается исключительно в господстве.

Слой Лолс представляет собой огромную сеть плотной, магической паутины, образующей проходы и коконоподобные камеры. В паутине застревают здания, корабли и другие объекты. Она скрывает случайные порталы, затягивающие предметы из полупланов и миров Материального плана, которые имеют значение для замыслов Королевы пауков. Слуги Лолс также строят подземелья среди паутины, заманивая и охотясь на врагов Лолс в пересекающихся коридорах из камня, скреплённого паутиной. Глубоко под этими подземельями лежат бездонные ямы Демонической паутины, где обитает Королева пауков со своими наиболее преданными слугами — демонами-йоклолами, созданными для служения ей и обладающими высшим рангом по сравнению с более могущественными демонами в её владениях.

Слой 88: Ненасытная утроба [Gaping Maw]

Шипящая тварь и самоназванный Принц демонов — Демогоргон жаждет не меньшего, чем разрушения порядка мультивселенной. Это двуглавое чудовище пребывает в постоянном конфликте как с самим собой, так и с другими существами. Принц демонов вселяет страх и ненависть даже среди других демонов и лордов демонов.

Слой Демогоргона — это обширная дикая местность, полная жестокости и ужаса, известная как Ненасытная утроба, где даже могущественные демоны охвачены страхом. Отражая двойственную природу Демогоргона, Ненасытная утроба представляет собой огромный первобытный континент, покрытый густыми джунглями, окружённый, казалось бы, бескрайними просторами океана и соляных равнин. Принц демонов управляет своим уровнем с вершины двух змееподобных башен, поднимающихся из мутного моря. Каждая башня увенчана гигантским черепом с клыками. Эти шпили образуют крепость Бездну, где отзвуки бурных мыслей Демогоргона эхом разносятся по залам, разрывая разум существ, осмелившихся войти.

Слой 113: Танатос [Thanatos]

Известный как демон-лорд нежити и Кровавый владыка, лорд демонов Оркус почитается нежитью и живыми существами, которые используют силу нежити. Замкнутая и нигилистичная сущность, Оркус жаждет превратить мультивселенную в царство смерти и отчаяния, навсегда неизменное, кроме как по его воле, и обратить всех существ в нежить под своим контролем.

Область Оркуса, Танатос — это земля мрачных гор, бесплодных пустошей, разрушенных городов и лесов из искривлённых чёрных деревьев под чёрным небом. По всему плану разбросаны гробницы, мавзолеи, надгробия и саркофаги. Нежить наводняет этот план, вырываясь из своих гробниц и могил, чтобы разорвать на части любое существо, достаточно глупое, чтобы ступить сюда.

Слои Бездны

Слой	Описание
Равнина бесконечных порталов	На первом слое проржавевшие железные крепости охраняют пути к нижним слоям.
Аззаграт	Развращённый, декадентский город Граз'зта разделён между слоями 45, 46 и 47.
Демоническая паутина	На слое 66 паутина Лолс ловит всех и скрывает порталы на другие планы.
Ненасытная утроба	Слой 88 — зловещая дикая местность, окружающая океанскую крепость Демогоргона.
Танатос	На слое 113 бесконечное кладбище служит обителью Оркуса и неусыпным мертвецам.
Ямы слизи (Шедаклах)	Слой 222 — зловонное царство слизи и грибов, подчинённое прихотям Джуиблекса и Заггтмой.
Лощины смерти	Йеногу и его слуги-гноллы рыщут по слою 422 — жестокому, бесплодному краю.
Бесконечный лабиринт	Слой 600 — бесконечный лабиринт, превращающий посетителей в добычу Бафомета.


Обломки планов запутались в глубинах Демонической паутины. Художник: Andrew Mar Оригинал

Оркус правит Танатосом из огромного дворца, известного как Вечная погибель, выстроенного из обсидиана и костей. Расположенный в воющем мраке под названием Конец забвения, дворец окружён гробницами и могилами, выдолбленными в крутых склонах узких долин, образующих многоярусный некрополь.

Слой 222: Ямы Слизи [The Slime Pits]

Также известный как Шедаклах, этот слой находится под властью двух отдельных, но одинаково отвратительных лордов демонов — Джуиблекса и Загтмой, которые сосуществуют с минимальными конфликтами.

Джуиблекс, демон-лорд слизи и жижи, — это аморфная масса, скрывающаяся в глубинах Бездны. Отвратительный Безликий владыка не заботится ни о культистах, ни о смертных слугах; его единственное желание — превратить всех существ в бесформенные копии самого себя. Загтмой — Демоническая королева грибов и Леди гниения и разложения. Её главная цель — заражать живых спорами, превращая их в своих слуг, а в конечном итоге — в разлагающиеся вместилища для грибов, плесени и прочей порождаемой ею грибницы.

Как подсказывает название, Ямы слизи — это бурлящее болото зловонной жижи. Ландшафт покрыт огромными просторами едкой слизи, а по команде Джуиблекса из океанов слизи поднимаются странные органические формы. Дворец Загтмой состоит из двух десятков гигантских грибов — одних из самых крупных во Вселенной, полых внутри, образующих величественные залы и извилистые коридоры. Дворец окружён полем кислотных спороносцев и ядовитых испарений.

Слой 422: Лощины смерти [The Death Dells]

Демон-лорд Йеногу жаждет бойни и бессмысленного разрушения. Гноллы — его орудие на Материальном плане, и он подстрекает их к всё более жестоким злодеяниям в свою честь. Наслаждаясь скорбью и отчаянием, Лорд гноллов стремится превратить космос в пустошь, где последние выжившие гноллы разрывают друг друга на части за право пировать на телах мёртвых.

Йеногу правит слоем оврагов и бесплодных земель, известных как Лощины смерти. Здесь существа вынуждены охотиться, чтобы выжить. Даже растения стремятся поймать неосторожных, чтобы омыть свои корни кровью. Слуги Йеногу, стремясь утолить голод своего повелителя, захватывают существ с Материального плана и выпускают их в царстве Лорда гноллов.

Слой 600: Бесконечный лабиринт [The Endless Maze]

Повелитель демонов Бафомет, также известный как Рогатый король и Принц зверей, воплощает звериную жажду крови. Если бы всё зависело от него, цивилизация пала бы, и все смертные поддались бы своим инстинктам хищника.

Слой Бафомета — это бесконечное подземелье с огромным дворцом Рогатого короля в самом его центре. Этот запутанный лабиринт кривых коридоров и бесчисленных залов окружён рвом шириной в милю, скрывающим сбивающую с толку сеть затопленных лестниц и туннелей, ведущих вглубь крепости.

Приключения в Бездне

Бездна воплощает отвратительное разложение хаоса и зла. Спуск в Бездну — это путешествие во враждебную и неизведанную среду. Это также возможность столкнуться со злом в собственном сердце и устоять перед искушением предать союзников ради выживания. Героические персонажи могут сделать отчаянный последний бой против бесконечных орд демонов или попытаться остаться незамеченными, разыскивая священную реликвию, оставленную забытым героем, который когда-то осмелился войти сюда.

Сама природа Бездны заключается в её способности осквернять другие планы, с которыми она соприкасается. Открытие портала в Бездну с любого другого плана позволяет ей создавать крошечные очаги демонического зла, которые со временем могут настолько развратиться, что окажутся втянутыми в Бездну. Таким образом, приключенцы, исследующие осквернённый храм или зловонное болото на Материальном плане, могут неожиданно оказаться в наполненной демонами среде, по сути ничем не отличающейся от самой Бездны, не покидая при этом свой родной план.

Аркадия [Arcadia]

Аркадия процветает благодаря фруктовым садам с идеально ровными рядами деревьев, прямыми как по линейке ручьями, упорядоченными полями, безупречными дорогами и городами, выстроенными в геометрически правильных формах. Горы здесь не несут на себе следов эрозии.

Ночь и день определяются сферой, парящей в небе над обоими слоями Аркадии. Одна половина сферы излучает солнечный свет и приносит день; другая половина излучает лунный свет и приводит звёздную ночь. Сфера вращается равномерно и без сбоев, распространяя день и ночь по всему плану.

Погодой в Аркадии управляют 4 союзных полубога, известных как Короли шторма: Король облаков, Королева ветра, Король молний и Королева дождя. Каждый из них живёт в замке, окружённом погодой, которой он управляет.

Аркадия пронизана энергией бурной жизни, которая наделяет посетителей великой жизненной силой (см. Эффекты окружающей среды в главе 3).

Слои Аркадии

Слой	Описание
Абеллио [Abellio]	Всё в этих полях изобилия посвящено благу всех.
Буксенус [Buxenus]	Военные силы собирают свою мощь среди приятных долин и садов, чтобы вернуть утраченный слой Менаузус, ныне ставший частью Механуса.

Приключения в Аркадии

В Аркадии всё направлено на общее благо и безупречное существование. Здесь чистота вечна, и ничто не нарушает гармонию. Индивидуальность подчинена мирной жизни в сообществе, и военная сила может быть применена против тех, кто нарушает этот покой.

Приключение на этом плане может стать возможностью исследовать напряжение между личной свободой и общественной ответственностью за общее благо. Даже склонные к законопослушанию приключенцы редко полностью соответствуют социальным ожиданиям, и посещение этого плана способно подчеркнуть этот конфликт.



Художник: Ольга Дребас
Оригинал

Звериные земли [Beastlands]

Звериные земли — это план необузданной природы, лесов, простирающихся от мангров с увешанными мхом ветвями до заснеженных сосняков, густых джунглей, где кроны деревьев так плотно сплетены, что свет не проникает сквозь них, и обширных равнин, где злаки и дикие цветы колышутся на ветру, наполненные яркой жизнью. Этот план воплощает дикую сущность и красоту природы, но также отзывается на животное начало, присущее всем живым существам — не обязательно в свирепом, хищном смысле, но с уважением к их физической природе и базовым потребностям. Духи мёртвых в Звериных землях обычно принимают облик животных или частично животных существ (например, кентавров). Среди величайших обитателей этого плана — первозданные духи, известные как владыки зверей.

Каждый раз, когда посетитель убивает зверя, являющегося уроженцем этого плана, то он должен преуспеть в спасброске Харизмы со Сл. 10, иначе он превращается в убитого зверя. Статблок существа заменяется на статблок зверя, но существо сохраняет своё мировоззрение, личность, тип существа, значение Интеллекта и способность говорить. В конце каждого продолжительного отдыха превращённое существо повторяет спасбросок. При успешном спасброске оно возвращается к своему истинному облику. После трёх провальных спасбросков трансформация может быть отменена только с помощью заклинания Снятие проклятья или аналогичной магии.

Слои Звериных земель

Слой	Описание
Кригала [Krigala]	Река Океанус — бурный поток, несущийся сквозь эти дикие земли вечного летнего полдня.
Брукс [Brux]	Красное солнце вечно зависает над горизонтом, пока туманы и ручьи клубятся среди деревьев в нескончаемых сумерках.
Карасуфра [Karasuthra]	Бледная луна — единственный источник света в этих диких землях вечной ночи.

Приключения в Звериных землях

Звериные земли воплощают дикую, прекрасную природу и яркую силу жизни, процветающей в естественном мире. Посетители этого плана чувствуют прилив бодрости и жизненных сил — их ум становится острее, рефлексы обостряются, шаг становится стремительным. Чувство голода усиливается, но еда и питьё кажутся вкуснее, чем когда-либо. Сон здесь всегда глубокий и восстановительный, а пробуждение — лёгкое и ясное.

Приключения в Звериных землях могут исследовать то, как философии добра, заявляющие о ценности жизни, на деле принижают её физическую сторону, отдавая предпочтение абстрактным понятиям закона и морали. Персонажи могут вступить в конфликт с теми, кто считает животных низшими и незначительными формами жизни.

Битопия [Bytopia]

Поверхность двух слоёв Битопии обращены друг к другу, словно обложки закрытой книги. Если смотреть вверх с Дофиона, «верхнего» слоя плана, то путешественник увидит Шуррок — другой слой, находящийся примерно в миле над головой. Оба слоя представляют собой идеализированные миры, отражающие философию плана: личные достижения наряду с социальной взаимозависимостью.

Слои Битопии

Слой	Описание
Дофион [Dothion]	Фермы, расположенные среди ухоженных лесов, являются центрами пасторальной активности и индивидуального труда.
Шуррок [Shurrock]	Небольшие сообщества процветают вокруг каменоломен и мельниц среди суровой местности и в тяжёлых погодных условиях.

Приключения в Битопии

Битопия — это рай продуктивного труда и удовлетворения от хорошо выполненной работы. Добродетель, пронизывающая этот план, наполняет существ, живущих здесь, чувствами доброжелательности и счастья. Пока Дофион вознаграждает тех, кто стремится к спокойной жизни, Шуррок является раем для тех, кто постоянно бросает себе вызов и стремится к самосовершенствованию.

Два слоя Битопии часто называют «Двумя раями», и говорят, что каждое действие, совершённое на одном слое, вызывает последствия на другом — равную и противоположную реакцию, хоть и скорее метафорическую, чем физическую. Приключение в Битопии может бросить вызов персонажам, заставив их осознать влияние своих поступков на мир, наблюдая зеркальные отклики их деяний на противоположном слое.

Демипланы [Demiplanes]

Демипланы это внесмертные пространства, возникающие различными способами и обладающие собственными физическими законами. Некоторые создаются с помощью заклинаний. Другие — это природные складки реальности, отщеплённые от остальной мультивселенной. Теоретически, заклинание Уход в иной план может перенести путешественников на демиплан, но подобрать нужную частоту для камертона может быть чрезвычайно трудно. Заклинание Врата надёжнее, при условии что заклинатель знает о существовании демиплана.

Демиплан может быть столь мал, как одиночная комната, или достаточно велик, чтобы вместить целое королевство. Например, заклинание Великолепный особняк Морденкайнена создаёт демиплан, состоящий из вестибюля с множеством прилегающих комнат, в то время как земля Баровия полностью существует в демиплане, находящемся под властью своего владыки вампира, Страда фон Заровича. Когда демиплан связан с Материальным или другим планом, попасть на него можно просто, пройдя через портал или сквозь стену тумана.

Приключения в демипланах

Демипланы — это ограниченные реальности, сформированные по воле их создателя. Приключения в демипланах могут позволить персонажам исследовать, как бы они сами изменили реальность в соответствии со своими желаниями и идеалами, или же столкнуться с искажениями реальности, созданными злодеями.

Элизиум [Elysium]

Элизиум — обитель существ безграничной доброты и убежище для путешественников между планами, ищущих безопасную гавань. Пасторальные пейзажи этого плана сверкают жизнью и красотой.

Река Океанус берёт начало на нижнем слое Элизиума, Таласии, и протекает через все слои плана, прежде чем устремиться дальше в Звериные земли. Хотя иллюстрации слоёв плана могут изображать реку, текущую «вверх» от одного слоя к другому, путешествие по ней ничем не отличается от прохождения порогов на обычной реке. По мере течения великая река делится на бесчисленные ответвления, снова соединяется и снова разделяется.

Слои Элизиума

Слой	Описание
Амория [Amoria]	Небольшие города на берегах реки Океанус, окружённые пышными лугами, являются одними из самых гостеприимных убежищ во Внешних планах.
Эрония [Eronia]	Крутые холмы, скалистые горы и белые гранитные долины предоставляют суровое пристанище стойким душам.
Белиерин [Belierin]	Маяки пронзают туман и становятся центрами небольших сообществ среди обширных болот.
Таласия [Thalasia]	Героические острова, возвышающиеся у истоков реки Океанус, приютили наилучшие из ушедших душ.

Приключения в Элизиуме

Покой и удовлетворённость проникают в кости и души тех, кто входит в Элизиум. Чем дольше посетитель остаётся на этом плане, тем меньше причин он находит для возвращения. Приключение в Элизиуме может испытать преданность персонажей добру, предложив им возможность (или искушение) отдохнуть от трудов и насладиться заслуженной наградой.

Говорят, что Белиерин — это тюрьма для некоего смертельно опасного существа. Одни легенды гласят, что это могущественный титан, возможно, тараск, другие утверждают, что это низвергнутый герцог Девяти преисподних, изгнанный князь элементалей или даже почти мёртвое божество. Злые существа иногда прячутся в болотах, стремясь освободить узника или завладеть его силой.

Персонажи также могут отправиться в Элизиум, чтобы разыскать древнего духа на Героических островах. Столкнувшись с задачей, которая случается раз в тысячелетие — предотвратить предсказанную катастрофу, — они могут обратиться за советом к доблестному рыцарю, совершившему этот подвиг тысячу лет назад.

Астральный план [Astral Plane]

Астральный план — это измерение мысли и снов, где путники путешествуют в виде бестелесных душ, чтобы достичь Внешних планов. Это великое серебристое море, одинаковое сверху и снизу, с клубящимися белыми и серыми струями, проносящимися среди светящихся частиц — далёких звёзд удалённых систем Дикого космоса. Большая часть Астрального моря — это обширная пустота. Иногда путники натыкаются на окаменевший труп мёртвого бога или другие обломки скал, вечно дрейфующие в серебристой пустоте. Гораздо чаще встречаются цветные лужицы — разноцветные магические бассейны, мерцающие как сияющие вращающиеся монеты.

Существа на Астральном плане не стареют и не страдают от голода или жажды. По этой причине существа, обитающие на Астральном плане (например, гитьянки), основывают форпосты на других планах, часто на Материальном плане, чтобы их дети могли достигнуть зрелости.

Навигация по Астральному плану

Путешественник в Астральном плане может перемещаться, просто думая о движении, но расстояние здесь почти не имеет значения. Однако в бою существо обладает скоростью полёта (в футах), равной 5, умноженным на его значение Интеллекта, и может парить в воздухе.

Так же, как и движение осуществляется силой мысли, для нахождения нужного места достаточно просто подумать о нём. Пока место назначения находится в пределах Астрального плана (или в Диком космосе, как описано ниже) — например, «ближайший аванпост гитьянки», «ближайший цветной водоём, ведущий в Бездну» или «система Дикого космоса — Космос королевств» — достаточно подумать о месте, чтобы существо осознало наиболее прямой путь к нему. Существо не знает, сколько времени займёт путешествие или насколько оно будет опасным — только в каком направлении двигаться.

Мастер определяет, сколько времени потребуется для достижения желаемого места. Путешествие к конкретной точке (например, в определённую систему Дикого космоса или к астральному аванпосту) может занять 4к6 дней. Путь к более общей цели, такой как цветная лужа, ведущий на указанный план, может занять 1к4 × 10 часов.

Мёртвые боги

Астральный план — это место, куда попадают окаменевшие останки мёртвых богов, павших от рук более могущественных сущностей или погибших из-за утраты всех своих смертных верующих. Мёртвый бог выглядит как гигантская, неопределённой формы каменная статуя, мало похожая на божественное существо, которым он некогда был. Гитьянки, иллитиды и другие обитатели Астрального плана иногда превращают эти дрейфующие гиганты в аванпосты и города, многие из которых выдолблены изнутри. Город гитьянки Ту'Нарат, пожалуй, самое печально известное из таких мест.

Цветные бассейны

Ворота, ведущие с Астрального плана на другие планы, выглядят как двумерные пульсирующие цветные лужи диаметром 1к6 × 10 футов («цвет», как и всё в Астральном плане, — это метафора; поскольку эти порталы воспринимаются астральным «я», а не физическими глазами, их цвета понимаются, а не видятся). Чтобы переместиться на другой план, необходимо найти цветной бассейн, ведущий на нужный план. Эти врата можно распознать по цвету, как указано в таблице «Цветные бассейны Астрального плана».

Цветные бассейны Астрального плана

1к20	План	Цвет
1	Бездна	Аметистовый
2	Ахерон	Огненно-красный
3	Арборея	Сапфирово-синий
4	Аркадия	Жёлто-оранжевый
5	Звериные земли	Изумрудно-зелёный
6	Битопия	Янтарный
7	Карцери	Оливковый
8	Элизиум	Оранжевый
9	Эфирный план	Бурлящий белый
10	Геенна	Красно-коричневый
11	Гадес	Рыжий
12	Лимбо	Угольно-чёрный
13-14	Материальный план	Серебряный
15	Механус	Светло-синий
16	Гора Целестия	Золотой
17	Девять преисподних	Рубиновый
18	Внешние земли	Коричневый
19	Пандемониум	Пурпурный
20	Асгард	Индиго

Дикий космос

Покачиваясь в Астральном плане, словно пробки на поверхности океана, существуют огромные, лишённые воздуха пространства, называемые системами дикого космоса. В этих системах Астральный план пересекается с Материальным планом, и звёзды с планетами Материального плана становятся доступными из Астрального плана. Каждый мир Материального плана расположен в системе дикого космоса.

Когда астральный путешественник приближается к системе дикого космоса, серебристый туман Астрального плана постепенно редеет, пока не исчезает совсем, уступая место дикому космосу. Затем становится видимым солнце системы (зачастую на миллионы миль вдали) вместе с облаками ярких газов, планетами, лунами и другими космическими телами.

Система дикого космоса кишит обитателями, живущими в открытом космосе, включая споры, планктон и более крупных существ, напоминающих рыб и морских млекопитающих. Существа и объекты в диком космосе стареют в обычном темпе и одновременно существуют как в Астральном, так и в Материальном плане. Это наложение позволяет существам использовать заклинания, такие как телепортация, чтобы перемещаться из Дикого космоса в близлежащий мир или обратно. Существо или корабль, перемещающийся из одной системы дикого космоса в другую, должен пройти через Астральный план, если только у него нет иного магического способа перемещения между мирами. (См. раздел Материальный план в этой главе.)
В Spelljammer: Приключения в космосе содержится обширная информация о диком космосе и астральных путешествиях.


Корабль Оса спелджаммера приближается к городу гитьянки Ту'Нарат.
Художник: Bruce Brenneise
Оригинал

Психический ветер

Психический ветер — это буря мыслей, которая обрушивается на разум путешественников, а не на их тела. Эта буря состоит из утраченных воспоминаний, забытых идей и подсознательных страхов, затерявшихся на Астральном плане и слившихся в эту мощную силу.

Психический ветер сначала ощущается как быстрое потемнение серебристо-серого неба. Через 1к4 минуты область становится тёмной, как в безлунную ночь. По мере того как небо темнеет, путешественник ощущает толчки и дрожь, как будто сам план восстаёт против бури. Так же стремительно, как и появляется, психический ветер утихает, и небо возвращается в нормальное состояние за 1 минуту.

Группа путешественников подвергается одному эффекту, определяемому по таблице «Эффекты психического ветра на путешествие».

Эффекты психического ветра на путешествие

1к20	Эффект
1-8	Отклонение; добавьте 1к6 дней ко времени путешествия.
9-12	Сбиты с пути; добавьте 3к10 дней ко времени путешествия.
13-16	Блуждание; по окончании времени путешествия персонажи прибывают не в то место, куда планировали.
17-20	Отправление через случайный цветной бассейн (бросьте по таблице «Цветные бассейны Астрального плана»).

Каждый путешественник, попавший в область психического ветра, совершает спасбросок Интеллекта со Сл. 15. При провале путешественник также подвергается случайному эффекту из таблицы «Психические эффекты психического ветра».

Психические эффекты психического ветра

1к20	Эффект
1-8	Вы ошеломлены на 1 минуту; в конце каждого своего хода вы повторяете спасбросок, оканчивая этот эффект на себе при успехе.
9-12	Вы получаете 11 (2к10) урона психической энергией.
13-17	Вы получаете 22 (4к10) урона психической энергией.
18-20	Вы бессознательны на 5 (1к10) часов; эффект заканчивается, если вы получаете урон или если другое существо действием будит вас.

Приключения в Астральном плане

Персонажи чаще всего посещают Астральный план как способ добраться куда-либо ещё — либо на один из Внешних планов, либо в другие миры Материального плана через Дикий космос. В пути они могут встретить попутчиков, таких как небожители, исчадия, слаады, модроны или гитьянки.

Как область мысли, памяти и снов, Астральный план также может служить местом приключений. Персонажи могут попытаться исследовать кристаллизованные мысли мёртвых богов или извлечь информацию из потока психического ветра. Или же им придётся столкнуться с астральными проявлениями собственных воспоминаний, страхов и снов.


Разведчики аарακокры возвращаются домой в город на плане Воздуха.
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Стихийный план Воздуха [Elemental Plane of Air]

План Воздуха является домом для постоянных ветров различной силы. Здесь и там в открытом пространстве парят обломки земли, многие из которых покрыты пышной растительностью. Эти земляные островки служат жилищем для джиннов и других жителей плана. Другие существа обитают на облачных массах, пронизанных магией и ставших твёрдыми поверхностями, поддерживающими города и замки.

Парящие облака могут затруднять видимость в любом направлении на этом плане. Часто случаются бури — от сильных гроз до яростных торнадо или мощных ураганов. Воздух обычно умеренный, за исключением участков, прилегающих к Парастихийным планам на концах плана, где температура становится более экстремальной. Дождь и снег выпадают только в части плана, ближайшей к Парастихийному плану Льда.

Хотя на плане Воздуха трудно различить какие-либо ориентиры, следующие особенности делают его выдающимся:

Аакуа [Aaqa]

Здесь и там скрыты царства, доступ к которым возможен только при следовании определённой последовательности струящихся ветров. Легендарная Аакуа — одно из таких царств: сверкающий мир с серебряными шпилями и пышными садами, расположенный на плодородной парящей земле. Герцоги ветра Аакуа преданы закону и добру, и они бдительно следят за проявлениями Стихийного зла. Им служат аарακокры.

Лабиринт ветров [Labyrinth Winds]

Большая часть плана Воздуха представляет собой сложную паутину воздушных потоков, течений и ветров, известную как Лабиринт ветров. Они варьируются от лёгкого ветерка до воющих ураганов, способных разорвать существо на части. Даже самые искусные летающие существа должны с осторожностью проходить через эти потоки, летя по ветру, а не против него.

Предел мистралей [Mistral Reach]

Расположенный рядом с парастихийным планом Льда, Предел мистралей — это область ледяных ветров и неутихающих снежных бурь. Земляные глыбы в этом пределе покрыты снегом и льдом.

Перешейки сирокко [Sirocco Straits]

Перешейки сирокко находятся ближе всего к парастихийному плану Пепла — это регион плана, где горячие, сухие ветра шлифуют земляные глыбы до безжизненных скальных кусков.

Приключения в плане Воздуха

Сущностная природа воздуха — это движение, оживление и вдохновение. Воздух — это дыхание жизни, ветры перемен, свежий бриз, разгоняющий туман невежества и затхлость устаревших идей.

Когда культисты Стихийного зла искажают эти идеалы, стихийный воздух становится орудием разрушительной силы, обретшей мстительную направленность. Культисты Злого воздуха призывают воющие бури, чтобы яростно заявить о своей личной свободе или завладеть тем, что, по их мнению, было у них несправедливо отнято.

Стихийный план Земли [Elemental Plane of Earth]

План Земли — это цепь гор, возвышающихся выше любой горной гряды на Материальном плане. У него нет собственного солнца, а у вершин самых высоких гор отсутствует воздух. Большинство посетителей этого плана попадает сюда через обширные пещеры, пронизывающие горы подобно сотам.

У плана Земли следующие важные особенности:

Город Самоцветов [City of Jewels]

Крупнейшая пещера плана, называемая Великой мрачной рытвиной [The Great Dismal Delve] или Семикратным лабиринтом [The Sevenfold Mazework], является домом города Самоцветов — столицы дао. Дао чрезвычайно гордятся своим богатством и отправляют экспедиции по всему плану в поисках новых жил руды и драгоценных камней. Благодаря этим экспедициям каждое здание и значимый объект в городе изготовлены из драгоценных камней и металлов, включая изящные шпили, инкрустированные самоцветами, украшающие большинство зданий. Город защищён могущественным заклинанием, которое предупреждает всё население, если посетитель украдёт хотя бы один камень.

Горны [Furnaces]

Горны — это горы, расположенные ближе всего к Парастихийному плану Магмы. Лава просачивается через их пещеры, а воздух пропитан запахом серы. Дао содержат здесь великие кузницы и плавильни для обработки руды и формирования драгоценных металлов.

Грязевые холмы [Mud Hills]

Грязевые холмы примыкают к болотистому парастихийному плану Слизи. Оползни разрушают склоны холмов, сбрасывая потоки земли и камней в бездонное болото. План земли постоянно восстанавливает эти земли, выдвигая новые холмы по мере того, как старые разрушаются до основания.

Приключения в плане Земли

Земля символизирует стабильность, твёрдость, стойкость и приверженность традициям. Положение плана Земли напротив плана Воздуха в круге Стихийных планов подчёркивает его противоположность почти всему, что представляет воздух.

Стихийное зло рассматривает землю как неумолимую разрушительную силу, готовую сокрушить древние институты и уважаемые традиции на своём пути. Культисты Злой земли жаждут силы разрушать плоды цивилизации с помощью оползней, провалов или мощных землетрясений, и они верят, что земля жаждет крови тех, кто не оказывает ей должного почтения.

Стихийный план Воды [Elemental Plane of Water]

Стихийный план Воды — это бескрайнее море, называемое морем Миров, усеянное атоллами и островами, поднимающимися из огромных коралловых рифов, которые, кажется, тянутся в бесконечную глубину. Штормы, проходящие в море, иногда создают временные порталы на Материальный план и затягивают корабли в план Воды. Выжившие суда с бесчисленных миров и флотов бороздят эти воды, почти не надеясь когда-либо вернуться домой.

Тёплое солнце пересекает небо плана Воды, будто вставая и заходя из самой воды у горизонта. Несколько раз в день небо затягивается тучами и проливается ливнем, часто сопровождаемым впечатляющими вспышками молний, а затем снова проясняется. Ночью небо усыпано сверкающими звёздами и северным сиянием.

Погода на плане — урок крайностей. Если море не спокойно, то его терзают шторма. В редких случаях дрожь в тканях планового свода вызывает образование бродячей волны, которая обрушивается на план, заливая целые острова и вгоняя корабли на рифы.

Любая суша, поднимающаяся над поверхностью моря, становится предметом ожесточённой борьбы между немногочисленными обитателями плана, дышащими воздухом. Флоты плотов и связанных между собой кораблей служат твёрдой почвой там, где ничего другого нет, хотя большинство туземцев плана никогда не поднимаются на поверхность моря и игнорируют подобные поселения.

Ниже описаны некоторые из важнейших объектов на плане Воды:

Цитадель Десяти тысяч жемчужин [Citadel of Ten Thousand Pearls]

Номинальный император маридов обитает в цитадели Десяти тысяч жемчужин — роскошном дворце из коралла, украшенном жемчугом. Этот дворец сверкает в центре моря Света (см. ниже). Посетителям дозволено просить милости у императора, чьё настроение изменчиво, как само море.

Тёмные глубины [Darkened Depths]

На самых глубоких участках плана, куда не проникает солнечный свет, простираются Тёмные глубины. Здесь обитают ужасные существа, а смертельный холод и сокрушительное давление быстро губят тех, кто привык к поверхности или морю Света. Кракены и другие могущественные левиафаны считают эти места своей вотчиной.

Остров Ужаса [Isle of Dread]

Один из немногих островов на этом плане — остров Ужаса, связанный с Материальным планом при помощи шторма, который регулярно обрушивается на него. Корабли из разных миров Материального плана разбиваются о скалы и рифы вокруг острова, а в поселениях на острове живут потомки моряков, так и не нашедших путь домой. Теоретически, путешественники, понимающие природу шторма, могли бы использовать его для перемещения в желаемый мир Материального плана.

Море Света [Sea of Light]

Жизнь процветает в залитых солнцем водах моря Света, расположенного в верхних слоях моря Миров. Водные народы возводят замки и крепости среди коралловых рифов.

Илистые равнины [Silt Flats]

Область плана Воды, ближайшая к параэлементальному плану Слизи, называется Илистые равнины. Вода здесь насыщена почвой и илом, превращаясь в грязное болото, прежде чем перейти в великое болото параэлементального плана.

Приключения в плане Воды

Природа воды — течь. Не порывисто, как ветер, и не скачкообразно, как пламя, а плавно и неуклонно. Это ритм прилива, нектар жизни, горькие слёзы скорби и бальзам сочувствия и исцеления. Со временем вода может размыть всё на своём пути.

Стихийное зло подчёркивает разрушающую силу воды — мощь вздымающихся приливов, смертоносных водоворотов и бушующих потоков. Культисты Злой воды верят, что моря и глубины стремятся вернуть себе воду, заключённую в телах живых существ, и считают своим долгом возвращать других в первозданные воды через утопление или пролитие крови.


Латунный город — центр торговли всей Мультивселенной.
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Стихийный план Огня [Elemental Plane of Fire]

В зените над стихийным планом Огня висит пылающее солнце, освещающее золотое небо и следующее по 24-часовому циклу — от бело-горячего в полдень до тёмно-красного в полночь. Таким образом, самые тёмные часы суток на этом плане погружены в багровые сумерки. В полдень свет особенно интенсивен. Большая часть дел в Латунном городе (см. ниже) совершается в тёмное время суток.

Погода на плане сопровождается яростными ветрами и густым пеплом. Хотя воздух пригоден для дыхания, но существам, не являющимся уроженцами этого плана, приходится прикрывать рот и глаза, чтобы защититься от жгучих искр. Ифриты используют магию, чтобы отгонять пепельные бури от Латунного города, но в других частях плана ветер не утихает никогда и может достигать ураганной силы во время сильнейших бурь.

Жара на плане Огня сравнима с жарой в пустынях Материального плана и представляет похожую угрозу для путешественников (см. «Эффеты окружающей среды» в главе 3). Источники воды встречаются крайне редко, поэтому путешественникам необходимо носить с собой запасы или добывать воду с помощью магии.

Важные особенности Стихийного плана огня включают следующее:

Пепельные пустоши [Cinder Wastes]

План Огня охвачен обширной равниной чёрного пепла и тлеющих углей, которую пересекают реки лавы. Блуждающие отряды саламандр сражаются друг с другом, совершают набеги на аванпосты эйзеров и избегают патрулей из Латунного города. По пустыне разбросаны обсидиановые руины — останки забытых цивилизаций.

Латунный город [City of Brass]

Возможно, самое известное место на Внутренних планах — это Латунный город, расположенный на берегу Огненного моря. Это легендарный город ифритов. Его вычурные шпили и зубчатые стены отражают величественную и жестокую натуру жителей. В соответствии с природой плана Огня, всё в городе словно пылает живым пламенем, отражая бурлящую энергию этого места. Сердцем города является грозный Угольный дворец, где правит тиран-император ифритов в окружении знати, множества слуг, стражи и льстецов.

Огненное море [Sea of Fire]

Лава течёт сквозь Фонтаны созидания к парастихийному плану Пепла и скапливается в огромном лавовом пространстве, называемом Огненное море. По его поверхности путешествуют ифриты и эйзеры на больших латунных кораблях. Из моря высятся острова из обсидиана и базальта, усеянные древними руинами и логовами могущественных красных драконов.

У Торчи [Torchy's]

На вершине высокого базальтового утёса посреди лавовой реки стоит таверна с железными стенами, к которой легче всего добраться на воздушном шаре. Её владелец — разумная Язык пламени (палица) по имени Торчи, продающая отличное пиво и, похоже, находящая нового владельца каждые несколько месяцев. «У Торчи» — популярное место среди любителей воздухоплавания.

Приключения в плане Огня

Огонь олицетворяет живость, страсть и перемены. В своём наилучшем проявлении он символизирует свет вдохновения, тепло сострадания и пламя желания.

Культы Стихийного зла представляют собой худшее проявление огня: жестокое и бездумное разрушение. Культисты Злого огня стремятся обрести силу, чтобы сжечь все нечистоты мира вулканическими извержениями, неконтролируемыми лесными пожарами, жаркими волнами и засухами, превращая Материальный план в подобие Пепельных пустошей.

Приключенцы часто отправляются в Латунный город в поисках легендарной магии. Если в вашей кампании возможно купить магические предметы, то Латунный город — самое вероятное место, где можно найти любой предмет в продаже. Ифриты любят торговать услугами, особенно когда они имеют преимущество в переговорах. Возможно, магическое заражение или яд можно вылечить только тем, что продаётся на рынках этого города.

Парастихийные планы [Para-elemental Planes]

Регионы, где сталкиваются Стихийные планы и их стихии перекрываются, называются Парастихийными планами.

План пепла

На Плане пепла, также известном как Великое пожарище, воющие ветра из плана Воздуха смешиваются с бурями пепла и лавой Огненного моря. Этот план представляет собой бесконечную бурю огня, дыма и пепла. Густой пепел ограничивает видимость несколькими десятками футов, а яростные ветра затрудняют передвижение. В некоторых местах пепел скапливается в парящие острова, где укрываются преступники и беглецы.

План льда

План льда, также известный как Морозная пустошь, образует границу между планом Воздуха и планом Воды. Этот план — бескрайний ледник, по которому постоянно проносятся яростные метели. В нём проложены замёрзшие пещеры, служащие жилищем для йети, реморазов, белых драконов и других существ холода. Обитатели этого плана вовлечены в нескончаемую борьбу за доказательство своей силы и выживание.

Монстры Морозной пустоши и леденящий холод делают это место крайне опасным для путешествий. Большинство путешественников предпочитают оставаться в воздухе, сражаясь с мощными ветрами и колющим снегом, лишь бы не ступать на поверхность великого ледника.

План магмы

Граница между планом Земли и планом Огня — это огромный хребет вулканических гор. План магмы, также называемый Фонтаны творения, является домом для эйзеров, огненных великанов и красных драконов, а также существ с соседних планов. Лава стекает по склонам этих гор в сторону плана Огня.

План слизи

Пограничная область между планом Воды и планом Земли представляет собой ужасное болото, где из густой жижи и грязи растут корявые деревья и толстые жгучие лианы. Здесь и там на плане Слизи (также называемом Болотом забабвения) застойные озёра и лужи служат средой обитания для зарослей водорослей и чудовищных роев комаров. Немногочисленные поселения здесь состоят из деревянных построек, подвешенных на платформах между деревьями над жижей. Некоторые посетители плана пытались строить дома на сваях, вбитых в грязь, но даже такие конструкции в конце концов тонут, поскольку под жижей нет твёрдой земли.

Говорят, что любой предмет, брошенный в Болото забвения, не может быть найден по меньшей мере сто лет. Время от времени отчаявшиеся души бросают в это место могущественный артефакт, скрывая его от остальной мультивселенной на время. Обещание могущественной магии привлекает приключенцев, готовых рискнуть столкновением с чудовищными насекомыми и ведьмами этого болота.

Приключения в Парастихийных планах

Парастихийные планы — это экстремальные среды, но по своей сути схожие с местами, встречающимися на Материальном плане — месте, где все 4 стихии свободно смешиваются.

На символическом уровне Парастихийные планы отражают взаимодействие, а иногда и контраст между силами и идеалами, воплощёнными их составляющими элементами. Например, план Пепла подчёркивает общность между воздухом и огнём — стремление к движению и переменам, окрашенное разрушительным тоном бушующего пламени этого плана. План Слизи усиливает контраст между устойчивой, жёсткой землёй и равномерно текущей водой.

Геенна [Gehenna]

Каждый из 4 слоёв Геенны венчает вулканическая гора, а меньшие вулканические глыбы парят в воздухе и разбиваются о более крупные горы. Скалистые склоны плана затрудняют и делают опасным передвижение. Почти повсюду земля наклонена как минимум на 45 градусов. В некоторых местах путь преграждают крутые утёсы и глубокие каньоны. Среди опасностей — вулканические трещины, извергающие ядовитые пары или обжигающее пламя.

Геенна — родина юголотов, жадных и эгоистичных исчадий, обитающих здесь в большом количестве.

Слои Геенны

Слой	Описание
Калас [Khalas]	Лава освещает облака вулканического пепла и пара с реки Стикс.
Чамада [Chamada]	Постоянные потоки лавы и извержения затрудняют путешествия по суше. Железные дирижабли, пилотируемые юголотами, дрейфуют сквозь непрекращающийся пеплопад.
Мунгот [Mungoth]	Кислотный пепел смешивается с падающим снегом на этом ледяном слое.
Крангат [Krangath]	Мёртвое горнило — это великая гора, подвешенная в тишине и темноте, дом для шайки личей.

Приключения в Геенне

Геенна — это план подозрительности и жадности, где нет места милосердию и состраданию. Приключения на этом плане могут стать возможностью исследовать темы предательства, показать, как персонажи ведут себя в условиях высокого напряжения, когда они не могут доверять никому — возможно, даже друг другу (см. «Эффекты окружающей среды» в главе 3, чтобы узнать, как эта атмосфера может проявляться). Персонажи могут столкнуться с нуждающимися, которые на самом деле оказываются замаскированными юголотами, что противопоставит растущую подозрительность персонажей их эмпатии и состраданию.

Персонажи могут отправиться во дворец Слёз на Каласе, чтобы приобрести нечто, чего они не могут найти больше нигде, — вероятно, за ужасающую цену. Этот оживлённый рынок, переполненный исчадиями и редкими смертными посетителями, предлагает на продажу всевозможные запретные и зловещие товары. Своё название он получил благодаря форме: острие направлено вверх по склону дворца, так что оно отводит постоянный поток лавы по бокам от строения.

Или же персонажи могут попытаться проникнуть в башню Магии в поисках великой тайны из древней истории юголотов. Эта зловещая башня, украшенная лезвиями и шипами и охраняемая арканалотами, стоит где-то на Чамаде. По слухам, она хранит историю юголотов и записи их контрактов.

Эфирный план [Ethereal Plane]

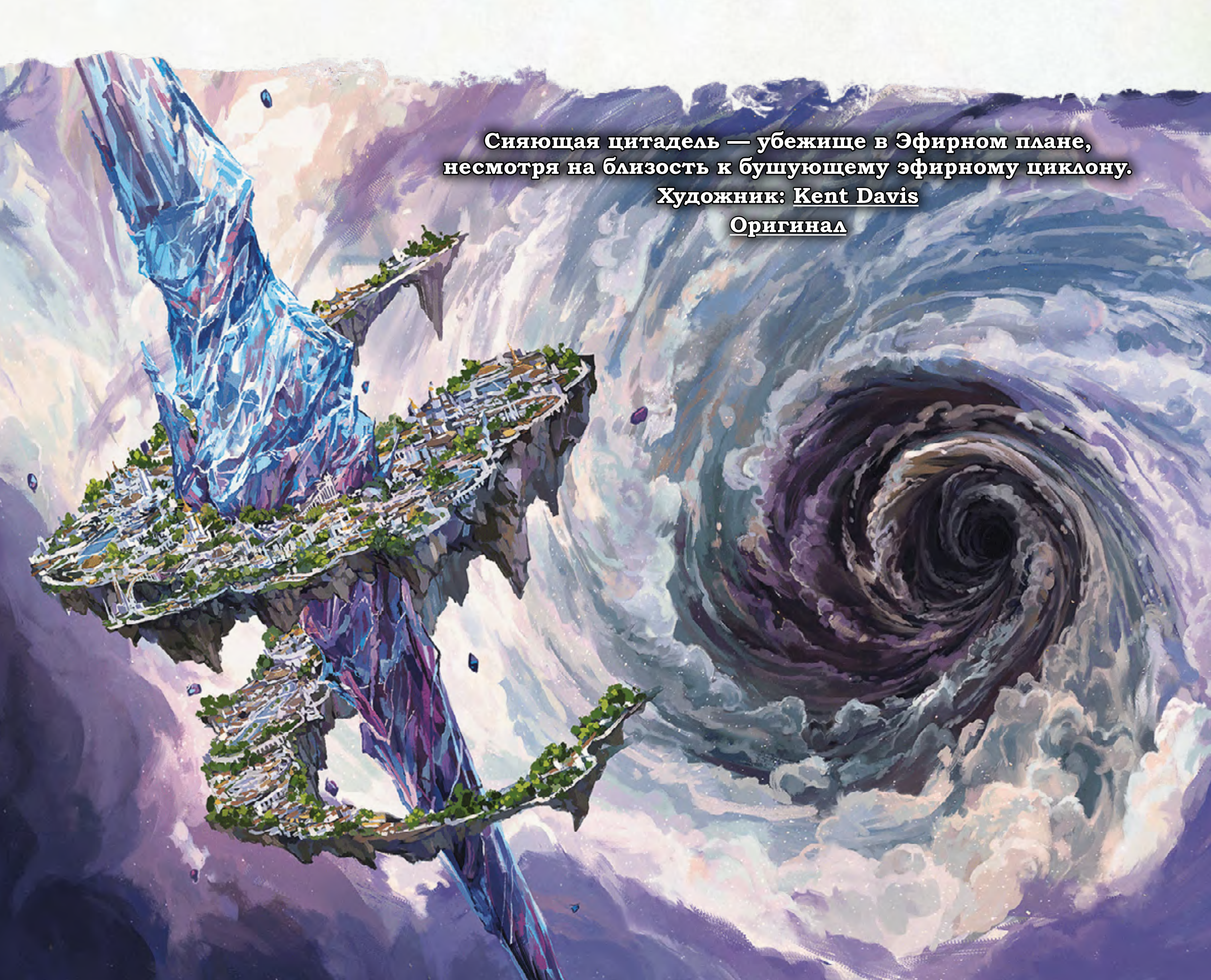
Эфирный план — это затуманенное, окутанное мглой измерение. Его «берега», называемые Пограничным эфиром, пересекаются с Материальным планом, Страной фей, Царством теней и Внутренними планами. Каждое место на этих планах имеет соответствующее место на Эфирном плане. Видимость в Пограничном эфире обычно ограничена 60 футами. Глубины плана составляют область вихрящейся дымки и тумана, называемую Глубинным эфиром, где видимость обычно ограничена 30 футами.

Персонажи могут использовать заклинание Эфирность, чтобы попасть в Пограничный эфир. Заклинание Уход в иной план позволяет переместиться в Пограничный или Глубинный эфир, но если целевое место не указано явно или не используется круг телепортации, то точка прибытия может оказаться где угодно на этом плане.

Пограничный эфир [Border Ethereal]

Из Пограничного эфира путешественник может видеть тот план, с которым он соприкасается, однако этот план выглядит сероватым и неясным: его цвета размыты, а края расплывчаты, ограничивая видимость в другой план до 30 футов. В то же время Эфирный план обычно не воспринимается с пересекаемого плана без помощи магии.

Обычно существа в Пограничном эфире не могут атаковать существ на пересекаемом плане, и наоборот. Путешественник в Эфирном плане невидим для тех, кто находится на пересекаемом плане, а твёрдые объекты на этом плане не мешают его передвижению. Исключения составляют некоторые магические эффекты (включая всё, созданное из магического силового поля) и живые существа. Это делает Эфирный план идеальным для разведки, шпионажа и незаметного перемещения. Кроме того, Эфирный план не подчиняется законам гравитации: существо может свободно двигаться в любом направлении.



Сияющая цитадель — убежище в Эфирном плане, несмотря на близость к бушующему эфирному циклону.
Художник: Kent Davis
Оригинал

Глубинный эфир [Deep Ethereal]

Чтобы попасть в Глубинный эфир, обычно требуется заклинание Уход в иной план, Врата или магический портал. Попавшие в Глубинный эфир оказываются окружены клубящимся туманом. По всему плану разбросаны завесы парящих цветов, и прохождение через такую завесу переносит путешественника в область Пограничного эфира, связанную с одной из Внутренних планов, Материальным планом, Страной фей или Царством теней. Цвет завесы указывает на тот план, Пограничный эфир которого она скрывает; см. таблицу «Эфирные завесы». Завесы также различаются по текстуре и температуре. Каждая отражает особенности плана, что скрывается за ней.

Эфирные завесы

1к12	План	Цвет
1-2	Материальный план	Ярко-бирюзовый
3	Царство теней	Тускло-серый
4	Страна фей	Опаловый
5	План Воздуха	Бледно-синий
6	План Земли	Каштановый
7	План Огня	Оранжевый
8	План Воды	Зелёный
9	План Пепла	Тёмно-серый
10	План Льда	Аквамариновый
11	План Магмы	Тёмно-бардовый
12	План Слизи	Шоколадный

Путешествие в Глубинном эфире не похоже на передвижение в физическом мире. Расстояние теряет смысл, поэтому путешественники ощущают, что могут перемещаться по одной лишь силе воли, но измерить скорость невозможно, а отслеживать течение времени крайне трудно. Путь через Глубинный эфир занимает 1к10 × 10 часов от одной завесы до другой, независимо от точки отправления и назначения. В бою существа передвигаются с обычной скоростью.

Эфирные циклоны

Эфирный циклон — это извивающаяся колонна, вращающаяся сквозь план. Циклон появляется внезапно, искажая и вырывая всё на своём пути и унося обломки на многие мили. Путешественники с пассивной Внимательностью 15 или выше получают предупреждение о нём за минуту перед появлением: глубокое гудение в эфирной материи. Путешественники, не сумевшие добраться до завесы или портала, ведущих в другое место, подвергаются воздействию циклона. Бросьте 1к20 и используйте таблицу «Эфирный циклон», чтобы определить эффект для всех существ поблизости.

Эфирный циклон

1к20	Эффект
1-12	Продление путешествия. Каждый персонаж в группе, путешествующей вместе, совершает спасбросок Харизмы со Сл. 15. Если хотя бы половина группы преуспевает, то путешествие задерживается на 1к10 часов. В противном случае время в пути удваивается.
13-19	Перенос к месту в Пограничном эфире, пересекающемуся со случайным планом (см. таблицу «Эфирные завесы»).
20	Забрасывает в случайное место на Астральном плане.

Сияющая цитадель [Radiant Citadel]

Против бесконечного тумана и невидимых ужасов Эфирного плана Сияющая цитадель является маяком надежды. Это живой памятник изобретательности и сотрудничеству 27 великих цивилизаций Материального плана. Покинутая и забытая на века, Сияющая цитадель была пробуждена от своего сна и возвращена потомками этих обществ.

Сияющая цитадель — это узел дипломатии и торговли, хранилище историй и тайн, а также процветающее убежище для тех, кто ищет безопасность или лучшую жизнь. Парящий город — это архитектурное чудо, высеченное из одного огромного окаменелого останка, который обвивается вокруг колоссального осколка драгоценного камня, известного как Утренний алмаз. Сияние Утреннего алмаза отражается в созвездии из 15 гигантских самоцветов (Самоцветов согласия), которые вращаются вокруг города и обеспечивают перемещение к отдалённым родинам основателей цитадели. В тумане Эфирного плана Утренний алмаз — это мерцающий маяк, видимый за много миль. Камень словно обладает настроением, непредсказуемо меняя цвета, но он всегда остаётся видимым для заблудших странников, нуждающихся в пути.

Прямо за пределами города бушует гигантский эфирный циклон, известный как Стонущий мрак — нависающая угроза и мрачное напоминание о хрупком положении Ясной цитадели.

В Сияющей цитадели герои и бедняки встречаются на равных. По общему согласию, власть и ресурсы распределяются поровну. Каждому обеспечивается достоинство, а великая нужда встречается великой помощью.

Приключения в Эфирном плане

Приключенцы обычно используют Эфирный план, чтобы перемещаться из одного места в другое, обходя препятствия Материального плана по Пограничному Эфиру или отправляясь в Глубинный эфир для путешествий к Внутренним планам.

Сияющий цитадель может служить базой для любой кампании, построенной вокруг идеи исследования новых миров. Несколько таких миров представлены в книге Путешествие по Сияющей Цитадели — антологии коротких приключений.



Художник: Jessica Fong
Оригинал

Страна фей [Feywild]

Страна фей, также называемая планом фей, — это земля мягкого света и чудес, место музыки и магии. Этот план откликается на безудержные эмоции: цветы поворачиваются и дрожат в присутствии жаркого спора, трава вянет под ногами того, кто пылает злобой, а птицы весело чирикают рядом с радостными существами и раздражённо каркают на мрачных.

Время и расстояние в Стране фей изменчивы, как и его география. Дороги здесь встречаются редко, а те, что существуют, меняются так же часто, как и окружающий их ландшафт. Уроженцы Страны фей привыкли к этой изменчивости, но для чужаков она может быть чрезвычайно дезориентирующей.

Страна фей существует параллельно с Материальным планом как альтернативное измерение, занимающее то же космологическое пространство. При переходе с Материального плана в Страну фей путники обычно оказываются в месте, похожем на то, откуда они пришли, но более удивительном и волшебном — часто более ярком и красочном. Приключенцы, карабкающиеся на вулкан в Материальном плане, могут внезапно оказаться на склоне горы в Стране фей, вершина которой усыпана гигантскими кристаллами, светящимися внутренним огнём. Покидая широкий грязный поток в Материальном плане, персонажи могут очутиться у извилистого ручья с водой, сверкающей, как бриллианты, в Стране фей. В сердце унылого болота может скрываться портал, ведущий в огромную топь, наполненную зловещими огнями и жуткими силуэтами, извивающимися в воде. А переход из древних руин на Материальном плане может привести путешественника прямо к вратам замка архифеи.

Домены удовольствия [Domains of Delight]

Большей частью Страны фей управляют могущественные феи, известные как архифеи. Территория, находящаяся под властью конкретной архифеи, называется Доменом удовольствия и отражает характер и желания своего правителя. Некоторые области яркие и радостные, залитые вечным солнечным светом и усеянные пёстрыми дикими цветами, в то время как другие мрачные и тусклые, погружённые в нескончаемые сумерки. В большинстве случаев они изменяются в зависимости от эмоционального состояния своих правителей.

В следующих разделах описано несколько наиболее известных Доменов удовольствия.

Возрождение басни [Fablerise]

Этот домен принадлежит архифее-пауку по имени Пряжа, что плетёт истории. Возрождение басни — это запутанная чаща скрученных корней, колючих лиан и извивающихся побегов. Эти растения переплетаются, образуя длинные туннели, величественные залы и огромные купола. Пряжа обожает читать истории животным, населяющим её владения.

Сумеречный двор [Gloaming Court]

Королева Воздуха и Тьмы правит Сумеречным двором — царством сумерек, светлячков, паутины и осенней листвы, под звуки уханья сов и кваканья лягушек. Феи Сумеречного двора избегают формального этикета и ритуалов Летнего двора (см. ниже), предпочитая поведение, основанное на интуиции и инстинктах.



Феи наслаждаются Сумрачным двором под бдительным оком королевы Воздуха и Тьмы.
Художник: Simon Dominic
Оригинал

Призмир [Prismeer]

Призмир — это обширный домен, принадлежащий архифее Зибильне. Он охватывает огромные болота, называемые Сюда; древний лес, известный как Туда; и гористую местность с бурями, называемую Прямздесь. Зибильна обитает во дворце Сердечных желаний, расположенном в месте, где сходятся все 3 части её владений. Как следует из названия, дворец славится как место, куда отправляются те, кто ищет исполнения своего заветного желания. В некоторых мирах Зибильну считают неким подобием феи-крёстной, исполняющей желания потерянных, покинутых или преданных. Иногда её желания приносят счастье, а иногда — отчаяние. Призмир подробно описан в The Wild Beyond the Witchlight.

Летний двор [Summer Court]

Управляемый архифеей королевой Титанией, Летний двор — это самый обжитой и пасторальный домен Страны фей. Окутанный теплом бесконечного летнего дня, с порхающими бабочками и буйством ярких цветов, Летний двор напоминает придворную жизнь в некоторых мирах Материального плана. Жители двора носят изысканную одежду и придают большое значение церемониям и ритуальному этикету. Феи быстро отвергают тех, кто пренебрегает вычурными правилами Летнего двора.

Переходы в план фей

Переходы в план фей — это места тайны и красоты на Материальном плане, которые почти точно отражаются в Стране фей, образуя портал в точке соприкосновения двух планов. Путешественник проходит через такой переход, входя на поляну, заходя в пруд, проходя в круг из грибов или проползая под поваленным деревом. Для самого путешественника это просто переход в Страну фей, но для наблюдателя он сначала на месте, а в следующее мгновение исчезает.

Как и другие порталы между планами, большинство переходов в мир фей открываются редко. Такой переход может открываться только в полнолуние, на рассвете определённого дня или для того, кто несёт с собой особый предмет. Переход в мир фей может быть закрыт навсегда, если земля по обе стороны будет кардинально изменена — например, если на поляне на Материальном плане построят замок.

Магия Страны фей

Легенды рассказывают о детях, похищенных существами Фей и унесённых в Страну фей, которые спустя годы возвращаются к родителям, не постарев ни на день и не помня ни своих похитителей, ни мира, из которого они пришли. Аналогично, приключенцы, вернувшиеся из путешествия в Стране фей, нередко с ужасом обнаруживают, что время там течёт иначе, а воспоминания о визите туманны. Вы можете использовать эти дополнительные правила, чтобы отразить странную магию, пронизывающую этот план.

Потеря памяти. Существо, покидающее Страну фей, должно совершить спасбросок Мудрости со Сл. 10. Существа феи автоматически преуспевают в спасброске, как и существа с умением Наследие фей, такие как эльфы. При провале спасброска существо не помнит ничего о времени, проведённом в Стране фей. При успешном спасброске воспоминания сохраняются, но остаются немного туманными. Любое заклинание, способное снять проклятье, может восстановить утраченные воспоминания существа.

Искажение времени. Хотя время, кажется, течёт в Стране фей нормально, персонажи могут провести там всего день, а при выходе с плана обнаружить, что в остальной мультивселенной прошло гораздо меньше или больше времени.

Всякий раз, когда существо или группа существ покидает Страну фей после того, как провели на этом плане хотя бы 1 день, вы можете выбрать изменение времени, которое лучше всего подходит для вашей кампании, либо бросить по таблице «Искажения времени Страны фей». Заклинание Желание может устранить этот эффект с 10 существ. Некоторые могущественные феи способны накладывать это заклинание и могут согласиться сделать это, если получатели подчинятся заклинанию Обет и выполнят задание после наложения заклинания Желание.

Искажения времени Страны фей

1к20	Результат
1-2	Дни становятся минутами
3-6	Дни становятся часами
7-13	Без изменений
14-17	Дни становятся неделями
18-19	Дни становятся месяцами
20	Дни становятся годами

Приключения в Стране фей

Страна фей воплощает мощные эмоции в физическую форму и превосходно выражает метафору. Когда персонажи отправляются в Страну фей, они могут обнаружить, что лишились заветного воспоминания или глубокой печали, а затем найти украденные воспоминания, воплощённые в виде маленьких фигурок или медальонов. Озорной спрайт может подкрасться к персонажу, который громко смеётся, и украсть его смех, лишив его способности смеяться, пока спрайт не будет найден и смех (возможно, принявший физическую форму в виде букета прекрасных цветов) не возвращён.



Когда комета «Слеза дракона» появляется над Пиком огненного шторма, Обширные врата образуют мост в Дальний предел.
Художник: Alfven Ato
Оригинал

Дальний предел [Far Realm]

Дальний предел находится за пределами известного мультивселенной. На самом деле, возможно, это вовсе отдельная вселенная со своими собственными физическими и магическими законами. Там, где на другие планы просачиваются заблудшие энергии Дальнего предела, материя искажается в чуждые формы, противоречащие понятной геометрии и биологии. Аберрации, такие как иллитиды и бехолдеры, либо происходят с этого плана, либо были изменены его странным воздействием.

Сущности, обитающие в Дальнем пределе, слишком чужды, чтобы смертный разум мог воспринять их без напряжения. Титанические создания плывут сквозь небытие, а невыразимые существа шепчут ужасные истины тем, кто осмеливается слушать. Для смертных знание о Дальнем пределе — это борьба разума, стремящегося преодолеть границы материи, пространства и рационального мышления. Некоторые колдуны принимают этот вызов, заключая договоры с обитателями Дальнего предела. Те, кто видел Дальний предел, бормочут о глазах, щупальцах и ужасе.

У Дальнего предела нет общеизвестных порталов — или, по крайней мере, не осталось работоспособных. Древние эльфы когда-то открыли огромный портал в Дальний предел в недрах горы по имени Пик огненного шторма, но их цивилизация рухнула в кровавом ужасе, а местоположение портала (и даже мир, где он находился) давно забыты. Затерянные порталы всё ещё могут существовать, отмеченные чуждой магией, изменяющей окружающее пространство.

Приключения в Дальнем пределе

Дальний предел — это обитель сущностей, настолько непостижимых, что смертные не в состоянии осознать их мотивацию. Один лишь взгляд на этих существ способен затерять разум в их безмерности и напомнить, что смертные никогда не имели, не будут иметь и не могут иметь значения для мироздания в целом.

Приключения, связанные с путешествием в Дальний предел или его влиянием, просачивающимся в Материальный план, могут затрагивать фундаментальные вопросы: что значит быть личностью, что такое ментальная и телесная автономия и какова её ценность, а также имеют ли смертные какой-либо контроль над своей судьбой или значение в великом замысле бытия. Особенно важно заранее обсудить с игроками их границы, касающиеся подобных тем, как это описано в разделе Веселье для всех в главе 1.

Лимбо [Limbo]

Лимбо — это план чистого хаоса, бурлящий котёл непостоянной материи и энергии. Камень плавится, превращаясь в воду, которая замерзает, становясь металлом, затем обращается в алмаз, сгорает в дыму, превращается в снег — и так продолжается бесконечно, непредсказуемый процесс изменений. Фрагменты более привычных пейзажей (куски леса, луга, руины замков и даже журчащие ручьи) дрейфуют среди этого беспорядка. Весь план — это кошмарный водоворот.

В Лимбо отсутствует гравитация, поэтому существа, попадающие на этот план, просто парят на месте. Существо может перемещаться в любом направлении на расстояние, не превышающее его скорость, просто подумав о нужном направлении движения.

У Лимбо нет слоёв — а если они и есть, то постоянно сливаются и разделяются, каждый столь же хаотичен, как и предыдущий, и различить один от другого невозможно.

Сила разума

Лимбо подчиняется воле существ, его населяющих. Творческое воображение позволяет создавать целые острова собственной фантазии внутри этого плана, иногда удерживая их годами. Однако неразумное существо, такое как рыба, может продержаться менее минуты, прежде чем окружающий его карман воды замёрзнет, исчезнет или превратится в стекло. Слаады обитают здесь и плавают посреди этого хаоса, ничего не создавая, в то время как гитцераи строят целые монастыри силой мысли.

Действием магия существо в Лимбо может совершить проверку Интеллекта, чтобы мысленно переместить предмет на этом плане в пределах 30 футов от себя, который никто не носит и не несёт. Сложность зависит от размера предмета: 5 для крошечного, 10 для маленького, 15 для среднего, 20 для большого и 25 для огромного или больше. При успешной проверке существо перемещает предмет на 5 футов + количество футов, равное разнице между результатом проверки и сложностью.

Существо также может действием магия провести проверку Интеллекта и изменить немагический предмет в пределах 30 футов от себя, который никто не носит и не несёт. Сложность зависит от размера предмета: 10 для крошечного, 15 для маленького, 20 для среднего и 25 для большого или больше. При успешной проверке существо изменяет предмет в другую неживую форму того же размера, например, превращает валун в шар огня.

Наконец, существо в Лимбо может действием магия совершить проверку Интеллекта со Сл. 20 с целью стабилизировать область радиусом 30 футов с центром в точке на плане, которую оно видит. При успешной проверке существо предотвращает изменение этой области планом на 24 часа или до тех пор, пока оно снова не совершит это действие.

Приключения в Лимбо

Лимбо — это перемена. Этот постоянный водоворот наиболее очевиден в вечно меняющейся физической форме элементов, которые преобразуются и перестраиваются в безбрежном пространстве плана, но он столь же ощутим и на ментальном, и на эмоциональном уровне. Путешественники, попадающие на этот план, оказываются в центре шторма навязчивых мыслей и неукротимых чувств, что вынуждает их столкнуться с преходящей природой стольких аспектов их собственной личности. Ключ к успеху на этом плане (как в формировании физического окружения, так и в обуздании внутреннего хаоса) заключается в утверждении своего чувства «я», в осознании того, что остаётся неизменным посреди бури вечных перемен.

Убежища гитцерай — одни из немногих пристанищ, на которые могут надеяться приключенцы в этом бурлящем мире. Хотя гитцерай в целом не враждебны к мирным гостям, но они не приветствуют тех, кто приносит с собой хаос Лимбо: беспокойное сердце, внесённое в убежище, может разрушить всё святилище.

Приключенцы могут также прибыть в Лимбо, чтобы исследовать тайны Камня порождения. Говорят, что он был создан Праймусом, владыкой модронов; Камень Порождения поглощает хаотическую энергию и позволяет формировать анклавы порядка в Лимбо. Однако та же энергия, которую он впитывает, становится причиной появления слаадов.

Механус [Mechanus]

Механус — это место, где царит совершенно упорядоченный порядок. Здесь в равной степени присутствуют свет и тьма, тепло и холод. На Механусе закон воплощён в мире гигантских часовых шестерёнок, соединённых между собой и вращающихся в соответствии с неведомыми мерками. Кажется, что эти шестерёнки участвуют в столь грандиозных вычислениях, что ни одно божество не в силах постичь их замысел. Согласно одной из теорий, эти механизмы управляют временем во всей вселенной — и если бы шестерёнки остановились, остановилось бы и само время. Другая теория гласит, что именно эти шестерёнки поддерживают основные законы и порядок мироздания.

Главные обитатели Механуса — модроны, которые следят за работой его сложных механизмов. Этот план также является домом для создателя модронов — божественного существа по имени Праймус, чьё владение называется Регулюс.

У Механуса нет чётко разделённых слоёв. Каждая вращающаяся шестерёнка имеет собственную силу гравитации, притягивающую к её центру, а на поверхности шестерёнок построены различные сооружения. Некоторые из них напоминают крошечные острова, тогда как другие достигают в ширину сотен миль.

Приключения в Механусе

Механус воплощает абсолютный порядок и влияет на всех, кто проводит здесь время. Индивидуальное сознание подчиняется поиску совершенного порядка, и «я» в конечном итоге растворяется в «мы».

Приключение в Механусе может побудить персонажей задуматься о своём индивидуальном эго в контексте группы приключенцев. Оно может бросить вызов персонажу, заставляя его отойти от личных целей ради пользы группы (или во имя великой цели космического закона), или, наоборот, вдохновить персонажей отстаивать свою индивидуальность, отличную от остальной партии и обладающую собственными целями и потребностями.



Материальный план [Material Plane]

Миры Материального плана бесконечно разнообразны, но так было не всегда. Некоторые легенды повествуют о первозданном состоянии — единственной реальности под названием Первый мир, откуда произошли многие народы и чудовища, населяющие миры Материального плана. После того как Первый мир был разрушен великим катаклизмом, возникли многочисленные миры — как отражения, а в некоторых случаях и искажения той изначальной реальности.

В некоторых мифах говорится о великом дереве, выросшем в Первом мире на заре времён. Посаженное и взращённое богом Кореллоном, это дерево было саженцем Иггдрасиля — Мирового дерева, которое соединяет все внешние планы (см. Путешествие по Внешним планам ранее в этой главе). Когда Первый мир был уничтожен, семена этого великого дерева разлетелись в пустоту Материального плана. Легенды гласят, что из этих семян проросли и сформировались собственные миры — бесчисленные миры, которые ныне составляют Материальный план.

Наиболее известны те миры, которые были за последние годы опубликованы в качестве официальных сеттингов D&D или кампейнов в них. Многие из них перечислены в таблице Сеттинги D&D в главе 5. Если ваша кампания происходит в одном из этих миров, то ваша версия может сильно отличаться от печатного варианта.

Путешествия между мирами

Переход между мирами Материального плана встречается редко, но возможен и может быть осуществлён различными способами.

Сон о других мирах

С помощью магии путешественники могут погрузиться в глубокий сон и увидеть во сне иной мир, оказавшись в нём.

Великое путешествие

Персонажи могут предпринять эпическое странствие, полное опасностей и преград. Один из маршрутов пролегает через Дикий космос и Астральный план на судне, движимом магией (раздел Астральный план в этой главе описывает Дикий космос). Также возможно путешествие через Царство теней или Страну фей, хотя такие пути менее изучены и не менее опасны.

Прыжок в другое измерение

Самый прямой способ включает использование таких заклинаний, как Круг телепортации или Телепортация, либо магических порталов, описанных в этой главе. Эта магия позволяет пользователю оказаться в известном круге телепортации или в другом месте в ином мире.

Корни миров

Подобно магическим порталам, точки-связки — это места, существующие одновременно в нескольких мирах. Эти точки могут находиться у самих корней миров — там, где саженцы великого древа Первого мира пустили корни и дали начало новым мирам.

Точка-связка может быть природным объектом, таким как гигантское дерево, гора или меса, пещера глубоко под горами или метеорит в огромном кратере. Она также может быть созданной: одинокая башня или замок, оживлённая таверна или даже целый город. Обычно посетители этих мест возвращаются в тот же мир, из которого пришли, но также возможно использовать точку-связку для перемещения между мирами. В зависимости от конкретного места, переход может потребовать использования магии, предмета из мира назначения (в качестве некого ключа) или просто акта воли.

Некоторые точки-связки существуют в нескольких мирах, но не одновременно. Они перескакивают из одного мира в другой, исчезая в одном и появляясь в другом по определённому графику. Такое место может оставаться в одном мире от года до часа, прежде чем переместиться, унося всех, кто находится внутри, в новый мир.

Гора Целестия [Mount Celestia]

Семь раев горы Целестии возносятся, словно гора, из сияющего Серебряного моря к совершенно непостижимым высотам, с семью плато, отмечающими её семь небесных слоёв. Этот план является воплощением справедливости и порядка, небесной благодати и бесконечного милосердия, где ангелы и защитники добра охраняют его от вторжений зла. Это одно из немногих мест на планах, где путники могут позволить себе расслабиться. Его обитатели неустанно стремятся быть как можно более праведными. Бесчисленные существа стремятся достичь самой высокой и возвышенной вершины горы, но лишь самые чистые души могут этого добиться. Эта вершина наполняет благоговением даже самых черствых странников.

Всеобъемлющее добро горы Целестии дарует благословения существам, находящимся на этом плане (см. Эффекты окружающей среды в главе 3).

Приключения на горе Целестия

План абсолютного порядка и добра нередко представляют как самое скучное место во вселенной, но на самом деле сама природа горы Целестия делает её мишенью для непрекращающихся атак со стороны злых сил. Дьяволы Девяти преисподних особенно жаждут развратить добродетель Семи раев. Юголоты из Нижних планов завидуют богатствам плана, особенно рудникам Солании и разбросанным по Джовару драгоценным камням. А демоны Бездны мечтают лишь о том, чтобы испачкать своим скверным присутствием сияющую чистоту горы Целестия.

Но пока исчадия всех мастей предпринимают обречённые нападения на берега Лунии, истинная опора зла на этом плане скрывается в сердцах благонамеренных гостей, приносящих на святую гору свои тайные стыдные грехи. Приключение на горе Целестия — это возможность для персонажей доказать, что они достойны множества даров, что она предлагает, — или стать достойными, отринув эгоизм, жадность и ненависть, таящиеся в их сердцах.

На берегу прозрачного озера в Мертионе стоит город Эмпирея, прославившийся целительной силой своих фонтанов и источников. Паломники со всех планов стремятся сюда, чтобы найти исцеление у лекарей, в госпиталях и через восстановительную магию, доступную в этом месте.

Слои горы Целестия

Слой	Описание
Луния [Lunia]	В Серебряном рае святая вода Серебряного моря омывает подножие небесной горы под звёздным небом.
Меркурия [Mercuria]	В Золотом рае мягкие склоны и пышные долины залиты золотым светом, пробуждающим надежду нового рассвета.
Венья [Venya]	В Жемчужном рае заснеженные склоны украшены террасными полями и ухоженными лесами.
Солания [Solania]	В Кристальном рае священные святилища сверкают под серебристым небом в свете светящегося тумана.
Мертион [Mertion]	На просторах Платинового рая святые воины собираются в великих цитаделях, готовясь к битвам на других планах.
Джовар [Jovar]	Мерцающий рай, усыпанный прекрасными рубинами и гранатами, являются домом Семиярусного небесного города.
Хрониас [Chronias]	Освящённый рай — непостижимая тайна.



Семь раев горы Целестия манят добродетельные души к ещё большим высотам.
Художник: Aleksi Briclot
Оригинал

Негативный план [Negative Plane]

Подобно чаше, расположенной под другими планами, Негативный план является источником некротической энергии, которая уничтожает живое и оживляет нежить. Это лишённая света бездонная пустота, жадный и ненасытный план, высасывающий жизнь из всего уязвимого. Тепло, огонь и сама жизнь втягиваются в пасть этого плана, который вечно жаждет большего.

Для наблюдателя на Негативном плане почти ничего не увидеть. Это тёмное, пустое место — вечная бездна, в которую путник может падать бесконечно, пока план не поглотит весь свет и жизнь. Само попадание на этот план сродни прикосновению, истощающему жизнь, как у призрака, поэтому выжить здесь надолго могут лишь существа, обладающие иммунитетом к урону некротической энергией.

В некоторых местах Негативного плана его энергия настолько интенсивна, что сама на себя замыкается, стабилизируясь в твёрдые куски материи, пожирающие свет. Эти образования, называемые камнями пустоты, по мнению многих, являются источником Сфер аннигиляции и схожих магических эффектов. Всё, что прикасается к камню пустоты, уничтожается за считаные секунды.

Приключения в Негативном плане

Приключение в Негативном плане — это прямое столкновение с аннигиляцией, которое вряд ли закончится благополучно для приключенцев. Даже если их магия позволяет выжить в условиях этого плана, само пребывание на нём, как правило, истощает всю жизненную силу, энергию и радость из тела и души. Негативный план сочетает в себе апатию и отчаяние Гадеса и Царства теней, сосредоточенные в бесконечном пространстве небытия и разрушения.

Позитивный план [Positive Plane]

Подобно куполу над другими планами, Позитивный план является источником излучения и сырой жизненной силы, наполняющей все живые существа. Подобно сердцу звезды, он представляет собой непрекращающуюся кузницу творения, область сияния, превосходящего возможности восприятия смертного глаза. Это яркий план, настолько наполненный жизнью, что путники, попавшие туда, получают усиление от самого факта пребывания.

У Позитивного плана нет поверхности, и по своей открытой природе он напоминает Стихийный план Воздуха. Однако каждая частица этого плана светится врождённой силой. Эта сила опасна для смертных тел, которые не могут долго её выдерживать. Выжить там способны лишь существа с иммунитетом к урону излучением.

Приключения в Поизитивном плане

Яркая жизнь, творческая энергия и лучистое здоровье — вот основные черты Положительного плана, хотя соприкосновение с этой первозданной энергией может быть столь же опасным, как и попадание в поглощающую души аннигиляцию Негативного плана. Персонажи, пережившие путешествие на Положительный план, часто обнаруживают, что он оставляет после себя стойкий заряд: им становится трудно успокоиться, остановить поток идей и даже заснуть. С другой стороны, они также обретают постоянную устойчивость к болезням и отчаянию.

Внешние земли [Outlands]

Внешние земли располагаются между внешними планами. Это план нейтралитета, поддерживающий все аспекты планов в парадоксальном равновесии — одновременно согласованном и противостоящем. Местность плана разнообразна: от прерий и гор до мелководных рек.

Внешние земли представляют собой огромный диск. Те, кто представляет внешние планы в виде колеса, указывают на Внешние земли как на доказательство этой модели, называя их микрокосмом планов. Этот аргумент может быть цикличным, ведь само устройство Внешних земель вдохновило на создание концепции Великого колеса.

Равномерно расположенные по внешнему краю круга находятся приграничные города: 16 поселений, каждое из которых построено вокруг портала, ведущего на один из Внешних планов. Таблица «Приграничные города Внешних земель» перечисляет все 16 городов и соответствующие им внешние планы. Каждый приграничный город во многом отражает черты плана, к которому ведёт его портал. Планарные эмиссары часто встречаются в этих городах, и потому нет ничего необычного в том, чтобы увидеть, как небожитель и исчадие спорят в трактире за бутылкой хорошего вина.

Приграничные города Внешних земель

Город	Портал в...
Автомата [Automata]	Механус
Бедлам [Bedlam]	Пандемониум
Клятый [Curst]	Карцери
Экстазия [Ecstasy]	Элизиум
Превосходный [Excelsior]	Гора Целестия
Фаунель [Faunel]	Звериные земли
Стойкость [Fortitude]	Аркадия
Глориум [Glorium]	Асгард
Безнадёжность [Hopeless]	Гадес
Зачумлённый [Plague-Mort]	Бездна
Костяк [Ribcage]	Девять преисподних
Ригус [Rigus]	Ахерон
Сильвания [Sylvania]	Арборея
Факел [Torch]	Геенна
Торговые врата [Tradegate]	Битопия
Каос [Xaos]	Лимбо

Приключения во Внешних землях

Внешние земли — это то, что ближе всего во Внешних планах напоминает мир Материального плана. Приключенцы могут с лёгкостью перемещаться от одного города к другому, что делает возможным огромное разнообразие приключений с тематикой планов внутри границ Внешних земель.

Приключения во Внешних землях часто связаны с конфликтами между противоположными влияниями различных планов. Слааду гораздо проще сеять хаос в городе Автомата, чем даже орде слаадов добиться чего-либо в самом Механусе. Шпионы-небожители и убийцы-исчадия разворачивают тонкие заговоры и совершают смертоносные диверсии по всем Внешним землям.

Несмотря на эти конфликты, Внешние земли остаются планом баланса. Ближе к центру плана, вдали от городов, простираются обширные земли, напоминающие различные природные зоны миров Материального плана. Сохранение природного равновесия от воздействия мощных крайностей в любую сторону также может стать темой приключений в этих местах.

Planescape: Приключения в мультивселенной содержит обширную информацию о Внешних землях.



Три искателя приключений бросают вызов воющим ветрам Пандемониума в поисках Утёса воя.
Художник: Chris Rallis
Оригинал

Пандемониум [Pandemonium]

Пандемониум — это план всепоглощающего хаоса, огромная масса камня, испещрённая туннелями, прорезанными завывающими ветрами. Здесь холодно, шумно и темно, нет естественного света. Ветер мгновенно гасит немагические открытые источники огня, такие как факелы и костры. Из-за шума говорить можно только криком, и даже в этом случае — на расстоянии не более 10 футов. См. раздел Эффекты окружающей среды в главе 3 для получения дополнительной информации о ветрах Пандемониума.

Большинство существ этого плана сосланны сюда без надежды на спасение. Непрестанные ветры вынуждают их искать укрытие в местах, где завывания звучат как отдалённые крики мучений.

Слои Пандемониума

Слой	Описание
Пандесмос [Pandesmos]	Воющие ветры, тёмные потоки, текущие к реке Стикс, и метель проносятся сквозь обширные, пустынные пещеры.
Коцит [Cocytus]	Ветры, дующие через более узкие туннели, создают более сильное сопротивление и громкие стоны, за что этот слой прозвали «Слоем стенаний».
Флегетон [Phlegethon]	Стены туннелей поглощают свет, а вода формирует причудливые скальные образования.
Агатион [Agathion]	Запечатанные туннели в значительной степени недоступны из других мест, что делает их идеальными хранилищами древних тайн.

Приключения в Пандемониуме

Пандемониум — это план последней капли. Непрекращающийся вой его ветров рано или поздно доводит каждого, кто находится на плане, до грани: вспышки ярости, приступа отчаяния, помутнения рассудка — а затем некое событие, сила или существо на плане сталкивает его за эту грань. Само существование на плане изматывает; попытка завести даже простейший разговор раздражает до безумия.

Приключение в Пандемониуме может стать способом исследовать, как персонажи ведут себя в свой худший день, когда всё идёт наперекосяк, а завывание ветра не утихает. Главное — передать ощущение разочарования и напряжения, которое персонажи неизбежно будут испытывать, не перенося эти чувства на игроков.

Где-то в Коците возвышается зазубренный шпиль под названием Утёс воя. По слухам, он обладает уникальным магическим свойством: всё, что будет крикнуто с вершины утёса, достигает ушей адресата (пронесённое по визжащему, ледяному ветру) независимо от того, где во множестве планов этот адресат находится.

Девять преисподних [Nine Hells]

Девять преисподних разжигают воображение путешественников, алчность охотников за сокровищами и боевую ярость всех нравственных существ. Это высший план закона и зла, воплощение преднамеренной жестокости. Дьяволы Девяти преисподних обязаны подчиняться законам своих вышестоящих, но при этом постоянно ссорятся внутри своих каст. Большинство из них пойдут на любой, даже самый гнусный, заговор ради собственного возвышения. На самой вершине иерархии находится Асмодей, которого ещё никто не сумел превзойти. Если бы его свергли, победитель занял бы его место и стал править планом. Таков закон Девяти преисподних.

Девять слоёв

В Девяти преисподних 9 слоёв. Первые 8 управляются архидьяволами, подчиняющимися Асмодею, архигерцогу Нессуса, девятого уровня. В совокупности правителей Преисподних называют Владыками девяти. Чтобы достичь Нессуса, необходимо спуститься через все 8 слоёв, лежащих выше. Самый быстрый путь — по реке Стикс, которая погружается всё глубже, перетекая с одного уровня на другой. Только самые отважные приключенцы способны вынести муки и ужасы этого пути.

Таблица «Слои Девяти преисподних» содержит краткую информацию о каждом уровне; далее следуют подробные описания этих уровней.

Слои Девяти преисподних

Слой	Описание
Авернус [Avernus]	Война крови бушует на полях битв, усеянных трупами и обломками адских боевых машин.
Дис [Dis]	Железные дороги в глубоких каньонах ведут к устрашающему Железному городу Дис.
Минаурос [Minauros]	Кислота льётся дождём на зловонные болота и гниющие города.
Флегетос [Phlegethos]	Обсидиановые крепости наслаждаются жаром бушующих вулканов и рек магмы.
Стигия [Stygia]	Тюрьма Левистуса — это леденящий ад с острыми льдинами и холодным пламенем.
Малболг [Malbolge]	Вечно осыпающаяся гора угрожает похоронить под собой посетителей.
Маладомини [Maladomini]	Полчища голодных мух терзают мёртвые города, охваченные абсолютным запустением.
Кания [Cania]	Города, захваченные льдом, предоставляют укрытие в царстве, холод которого замораживает душу.
Нессус [Nessus]	Могучие крепости охраняют самые глубокие ямы Девяти преисподних.

Авернус

По приказу Асмодея ни один из планарных порталов не ведёт напрямую на нижние уровни Девяти преисподних. Первый уровень, Авернус, служит точкой прибытия для посетителей — это каменистая пустошь с реками крови и облаками кусающих мух. Из затянутого тьмой неба время от времени падают огненные кометы, оставляя дымящиеся воронки. Пустующие поля битвы усеяны оружием и костями, свидетельствуя о местах, где легионы Девяти преисподних одержали победу над захватчиками.

Архидьяволица Зариэль правит Авернусом, сместив своего соперника Бэл, который утратил благосклонность Асмодея и был вынужден служить советником Зариэль. Тиамат, королева злых драконов, заключена в этом уровне — она правит собственным доменом, но прикована к Девяти преисподним по условиям древнего договора (подробности которого известны лишь Тиамат и Владыкам девяти).

Зариэль выглядит как ангел с обожжённой кожей и крыльями. Её глаза пылают ярким белым светом, который может заставить существо, взглянувшее на неё, вспыхнуть пламенем. Её трон — парящая базальтовая цитадель, бороздящая поля сражений Авернуса.

Дис

Дис, второй слой Девяти преисподних, представляет собой лабиринт каньонов, зажатых между отвесными горами, богатыми железной рудой. Железные дороги пересекают и вьются сквозь эти каньоны, находясь под постоянным наблюдением гарнизонов железных крепостей, возведённых на зазубренных вершинах.

Этот слой получил своё название в честь нынешнего правителя — Диспатера. Манипулятор и обманщик, этот архигерцог дьявольски привлекателен: от человека его отличают лишь маленькие рога, хвост и раздвоенное левое копыто. Его багровый трон возвышается в самом сердце Железного города Дис — отвратительного мегаполиса. Путешественники между планами приходят сюда, чтобы вступать в сговор с дьяволами и заключать сделки с ночными ведьмами, ракшасами, инкубами, суккубами и прочими исчадиями. Контракты, подписанные на этом слое, содержат специальные положения, позволяющие Диспатеру получать свою долю с каждой сделки.

Диспатер — один из самых верных и изобретательных вассалов Асмодея, и немногие существа во всей мультивселенной могут перехитрить его. Он одержим заключением сделок со смертными в обмен на их души сильнее, чем большинство дьяволов, и его эмиссары неустанно трудятся, сея злые замыслы на Материальном плане.

Минаурос

Третий слой Девяти преисподних — это смрадное болото. С коричневого неба слоя льёт кислотный дождь, густые слои пены покрывают его гнилую поверхность, а зияющие ямы таятся под мраком, чтобы поглотить неосторожных странников.

Циклопические города из искусно вырезанного камня поднимаются из трясины, включая великий город Минаурос, в честь которого и назван этот слой. Слизистые стены города возвышаются на сотни футов, защищая затопленные залы — логово Маммона, архигерцога Минауроса. Маммон напоминает гигантскую змею с верхней частью тела и головой лысого, рогатого гуманоида. Жадность Маммона стала легендой, и он — один из немногих архдьяволов, кто обменивает услуги на золото, а не на души. Его логово завалено сокровищами, оставленными теми, кто пытался (и не сумел) превзойти его в сделке.

Флегетос

Флегетос, четвёртый слой, — это пылающий ландшафт, где моря расплавленной магмы порождают ураганы горячего ветра, удушающего дыма и вулканического пепла. Внутри наполненного огнём кратера крупнейшего вулкана Флегетоса возвышается Абримох — крепость-город, построенный из обсидиана и тёмного стекла. С реками лавы, стекающими по его внешним стенам, город напоминает вылепленную центральную часть гигантского, адского фонтана.

Абримох является центром власти двух архидьяволов, которые правят Флегетосом вместе: Белиала и его дочери Фьёрне. Оба — привлекательные дьяволы, внешне напоминающие тифлингов, с красной кожей и маленькими рогами. Белиал источает вежливость, даже когда в его словах сквозит угроза. Говорят, что у его дочери — самое порочное сердце во всех Девяти преисподних. Союз Белиала и Фьёрне нерушим, ведь оба понимают, что их выживание зависит от этого единства.



Первый из Девяти преисподних, Авернус, является вечным полем битвы в Кровавой войне.
Художник: Kent Davis
Оригинал

Стигия

Пятый слой Девяти преисподних — это ледяное царство, где пылают холодные языки пламени. Замёрзшее море окружает этот слой, а его мрачное небо разрывается вспышками молний.

Архигерцог Левистус однажды предал Асмодея и теперь в наказание заточён глубоко во льдах Стигии. Тем не менее он всё так же правит этим слоем, общаясь телепатически со своими приверженцами и слугами как в Девяти преисподних, так и на Материальном плане.

Стигия также является домом её прежнего правителя, змееподобного архидьявола Гериона, которого Асмодей сместил, чтобы заточённый Левистус смог вновь править. Падение Гериона из милости вызвало множество споров в адских дворах. Никто не уверен, было ли у Асмодея тайное основание лишить архидьявола власти или же он проверяет верность Гериона ради какой-то более великой цели.

Малболг

Шестой слой пережил немало правителей, среди которых — графиня-ведьма Малагард и архидьявол Молох. Малагард лишилась милости и была сокрушена Асмодеем в приступе раздражения, тогда как её предшественник Молох всё ещё скрывается где-то на шестом слое в обличье беса, вынашивая планы вернуть расположение Асмодея.

Малболг представляет собой бесконечный склон, подобный стороне невообразимо огромной горы. Время от времени части слоя откалываются, вызывая смертоносные грохочущие лавины. Обитатели Малболга селятся в рушащихся крепостях и огромных пещерах, высеченных в горном склоне.

Нынешним правителем Малболга является дочь Асмодея Гласия. Её жестокость и любовь к коварным замыслам не уступают отцовским. Цитадель, служащая ей жилищем на склонах Малболга и именуемая Оссея, поддерживается треснувшими колоннами и контрфорсами, которые, оставаясь прочными, выглядят готовыми обрушиться. Под дворцом раскинут лабиринт, стены которого усеяны камерами и пыточными, где Гласия заключает и мучает тех, кто вызывает её недовольство.

Маладомини

Седьмой слой, Маладомини, — это пустошь, покрытая руинами. Мёртвые города образуют унылый городской пейзаж, а между ними лежат пустые карьеры, разрушенные дороги, шлаковые отвалы, пустые оболочки заброшенных крепостей и рои голодных мух.

Герцогом Маладомини является Вельзевул, Повелитель мух. Это высокий и могущественный дьявол с фасетчатыми глазами мухи. Герцог давно плетёт заговоры, стремясь узурпировать власть Асмодея, но терпит поражение раз за разом. Асмодей наложил на него проклятие, из-за которого любая сделка с Вельзевулом приводит к бедствию. Временами Асмодей оказывает герцогу благоволение по причинам, непостижимым для других правителей слоёв, — некоторые полагают, что он по-прежнему ценит достойность этого противника.

Кания

Восьмой слой Девяти Преисподних — это замёрзший ад, где ледяные бури способны сдирать плоть до костей. В толщах льда скрываются города, служащие пристанищем для гостей и узников правителя Кании, блестящего и коварного архидьявола Мефистофеля.

Мефистофель обитает в ледяной цитадели Мефистар, где строит планы захватить трон Девяти преисподних и покорить все планы. Он — величайший враг и союзник Асмодея, и герцог Несса, похоже, доверяет советам Мефистофеля. Архидьявол понимает, что не сможет свергнуть Асмодея, пока тот не совершит роковую ошибку, и потому оба выжидают обстоятельств, которые могут столкнуть их лбами. Кроме того, Мефистофель является своего рода крёстным отцом Гласии, что ещё сильнее усложняет его отношения с Асмодеем.

Мефистофель — высокий, внушительный дьявол с впечатляющими рогами и холодной манерой поведения. Как и прочие архидьяволы, он торгует душами, но редко уделяет время тем, кто не заслуживает его личного внимания. Говорят, лишь Асмодею когда-либо удавалось обмануть или переиграть Мефистофеля.

Несс

Нижний слой Девяти преисподних, Несс, — это царство тёмных бездн, чьи стены усеяны мрачными крепостями. Там генералы, исчадия преисподней, преданные Асмодею, содержат гарнизоны своих легионов дьяволов и замышляют завоевание всей мультивселенной. В центре слоя зияет огромная расселина неведомой глубины, из которой поднимается великий цитадель-шпиль Мальшим — обитель Асмодея и его адского двора.

Мальшим напоминает гигантский, выдолбленный сталагмит. Цитадель служит и тюрьмой для душ, которых Асмодей запер там «для сохранности». Уговорить его освободить хотя бы одну душу стоит несоизмеримо дорого, и ходят слухи, что в прошлом Асмодеус получал целые королевства в обмен на подобные услуги.

Асмодей чаще всего появляется в облике статного, бородатого мужчины с четырьмя крупными рогами, пронзительными красными глазами и развевающимися одеяниями; почти никогда он не бывает без скипетра с рубиновым навершием. Асмодей — самый хитроумный и учтивый из архидьяволов. На первый взгляд он кажется тёплым, обходительным и добродушным, раздавая советы и мелкие знаки заботы, будто заботливый отец. Истинное зло, которое он воплощает, проявляется лишь по его воле — или если он забывается и впадает в ярость.

Иерархия преисподних

Девять преисподних имеют жёсткую иерархию, определяющую каждый аспект их общества. Асмодей — верховный правитель всех дьяволов, обладающий силой, сравнимой с силой низшего бога. На Материальном плане ему поклоняются как божеству, и он вдохновляет злые культы и зловещих колдунов. В Девяти преисподних он командует десятками генералов-исчадий, которые, в свою очередь, командуют легионами подчинённых.

Верховный тиран, блестящий обманщик и мастер тонких манипуляций, Асмодей защищает свой трон, держа друзей рядом, а врагов ещё ближе. Он делегирует большинство управленческих дел исчадиям и младшим архидьяволам, составляющим инфернальную бюрократию Девяти преисподних, несмотря на то, что прекрасно знает — могущественные дьяволы замышляют узурпировать его трон. Асмодей назначает архидьяволов и может лишить любого члена инфернальной иерархии ранга и статуса по своему усмотрению.

Младшие дьяволы

1. Лемуры

Меньшие дьяволы

2. Бесы
3. Игольчатые дьяволы
4. Бородатые дьяволы
5. Шипастые дьяволы
6. Дьяволы цепей
7. Костяные дьяволы

Старшие дьяволы

9. Рогатые дьяволы
10. Эринии
11. Ледяные дьяволы
12. Исчадия преисподних

Архидьяволы

12. Герцог/герцогиня
13. Архигерцог/архигерцогиня



Асмодей, Владыка девяти, сохраняет видимость любезности, причиняя мучения плененным душам.
Художник: Zoltan Boros
Оригинал

Архидьяволы. Архидьяволы включают в себя всех нынешних и свергнутых правителей Девяти преисподних, а также исчадий знатного происхождения, составляющих их дворы, служащих им советниками и надеющихся занять их место.

Повышение и понижение. Когда душа злого смертного попадает в Девять преисподних, она принимает физическую форму жалкого лемура. Архидьяволы и высшие дьяволы могут повышать лемуров до младших дьяволов. Архидьяволы могут повышать младших дьяволов до высших, но только один Асмодей способен возвысить высшего дьявола до статуса архидьявола. Все дьявольские повышения сопровождаются краткой, болезненной трансформацией, при этом воспоминания дьявола полностью сохраняются при переходе из одной формы в другую.

Повышения на низших уровнях, как правило, основаны на необходимости, например, когда исчадие преисподних превращает лемуров в бесов, чтобы получить скрытных шпионов под своим командованием. Повышения на высших уровнях почти всегда основаны на заслугах, например, когда костяной дьявол, проявивший себя в бою, превращается в рогатого дьявола архидьяволом, которому он служит. Дьяволы редко получают повышение более чем на одну ступень за раз.

Понижение в ранге — это обычное наказание за неудачу или неповиновение среди дьяволов. Архидьяволы или высшие дьяволы могут понизить дьявола более низшего ранга до лемура, при этом тот теряет все воспоминания о своей прошлой жизни. Архидьявол может понизить высшего дьявола до ранга низшего дьявола, но при этом пониженный дьявол сохраняет свои воспоминания — и может искать мести, если посчитает наказание чрезмерным.

Ни один дьявол не может повысить или понизить другого дьявола, если тот не присягнул ему на верность, что не даёт враждующим архидьяволам возможности понижать самых могущественных слуг друг друга. Поскольку все дьяволы присягают на верность Асмодею, он может свободно понижать любого из них, превращая его в любую инфернальную форму по своему желанию.

Приключения в Девяти преисподних

Девять преисподних воплощают жестокость и развращённость закона, обращённого на злые цели. Дьяволы Девяти преисподних хитрее, коварнее и гораздо опаснее прочих исчадий. Их интеллект, удовольствие от обмана и манипуляций, а также безудержное стремление к достижению собственных целей делают их поистине ужасающими противниками.

Спуск в Девять преисподних — это путешествие в самое сердце зла. Здесь используется каждая крупица зла, и каждый слой Преисподних имеет свою специализацию, позволяющую использовать и усиливать пороки и слабости смертных. Слишком многие, ступившие на этот путь, обнаруживают, что их сердца не защищены от искушений и порчи, и в итоге обретают Девять преисподних в качестве вечного дома. Чтобы избежать такой участи, добросердечные приключенцы должны противостоять коварным манипуляциям, обману и предательству дьяволов, даже когда те обещают исполнить их сокровенные желания.

Гадес [Hades]

Слои Гадеса называются Тремя мраками — местами, лишёнными радости, надежды и страсти. Серый край под пепельным небом, Гадес — место назначения для многих душ, не востребованных богами или исчадиями. Эти души становятся ларвами и проводят вечность в этом месте, где нет ни солнца, ни луны, ни звёзд, ни времён года. Поглощая цвета и эмоции, мрак этого плана невыносим для большинства посетителей.

Слои Гадеса

Слой	Описание
Ойнос [Oinos]	Земля мёртвенно-серого пепла, чахлых деревьев и злокачественных болезней, по которой бродят банды исчадий в поисках драки или рекрутов для Кровавой войны.
Нифльхейм [Niflheim]	Серые сосны покрывают волнистые холмы и скалистые утёсы, а густой туман вьётся у их стволов.
Плутон [Pluton]	Ссохшиеся ивы, оливковые деревья и тополя усугубляют мрак этого очага самой глубокой безнадёжности во всей Мультивселенной.

План Уныния [Plane of Gloom]

В конце каждого продолжительного отдыха, совершённого на этом плане, существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл. 10. При провале существо получает 1 степень истощения, который не может быть снят, пока оно находится в Гадесе. Если существо достигает 6 степеней истощения, то оно не умирает. Вместо этого оно навсегда превращается в ларву, после чего все степени истощения, от которых страдало существо, снимаются.

Приключения в Гадесе

Гадес воплощает отчаяние, проявляющееся в апатии. Истинное, ничем не разбавленное зло — это неизбежная сила гравитации, влекущая всех существ вниз не телом, а духом. Даже всепоглощающая ярость Бездны и коварные интриги Девяти преисподних подчиняются безысходности Серых пустошей Гадеса. Этот план медленно убивает мечты и желания, высасывая надежду и оптимизм из некогда пламенных душ.

Приключение в Гадесе может бросить вызов персонажам, заставляя их искать ответ на постоянно висящий в воздухе вопрос: «а зачем вообще стараться?». Когда апатичное отчаяние проникает в их сердца и души, им предстоит вновь зажечь в себе страсть к жизни и осознанную цель — иначе они падут жертвами безысходности этого плана.

Приключенцы могут преследовать ведьму, лича или другого злого заклинателя, прибывшего в Гадес, чтобы собрать ларв для гнусных целей. Оказавшись в Трёх мраках, они рискуют быть захваченными всепоглощающим отчаянием этого места.


Неизвестные ужасы заточены во льдах Карцери. Художник: Dawn Carlos Оригинал

Сигил, Город дверей [Sigil, City of Doors]

В центре Внешних земель, словно ось огромного колеса, возвышается Шпиль — гороподобная игла, устремлённая в небо. Над её узкой вершиной, не являясь частью Внешних земель, а будучи самостоятельным планом, парит кольцеобразный город Сигил, бесчисленные строения которого возведены на внутренней поверхности кольца. Существа, стоящие на улицах Сигила, могут видеть, как город изгибается над их головами и — что особенно сбивает с толку — другую сторону города прямо над ними. Этот шумный планарный мегаполис, известный как Город дверей, хранит бесчисленные порталы на другие планы и миры.

Сигил — рай для торговцев. Сюда стекаются товары и информация со всех планов. Город поддерживает оживлённую торговлю сведениями о планах, особенно командами и предметами, необходимыми для активации определённых порталов.

Город находится во власти загадочной Леди Боли — существа, чьи цели и предназначение неизвестны даже мудрецам её города. Она выглядит почти как человек, хотя совершенно точно таковой не является. На ней надеты богато украшенные одежды, скрывающие её тело, а вокруг её маскоподобного лица вьётся мантия из лезвий, покрытых синевато-зелёной патиной. Никто точно не знает, кем или чем является Леди Боли, но широко распространено мнение, что она — существо, равное богам. Является ли Сигил её тюрьмой? Или она — падший создатель мультивселенной? Никто не знает — а если и знает, не говорит.

Planescape: Приключения в мультивселенной содержит обширную информацию о Сигиле.

Карцери [Carceri]

Мрачное вдохновение для всех прочих тюрем, Карцери — это план запустения и отчаяния. Его 6 слоёв охватывают обширные болота, зловонные джунгли, продуваемые ветрами пустыни, зубчатые горы, ледяные океаны и чёрный лёд. Всё это образует жалкое пристанище для предателей и вероотступников, заключённых на этом тюремном плане.

Слои Карцери

Слой	Описание
Отрис [Orthrys]	Река Стикс петляет сквозь слой обширных болот и зыбучих песков.
Катрис [Cathrys]	Запах гниения витает над зловонными джунглями и багряными равнинами.
Минетис [Minethys]	Жалящий песок мчится в нескончаемых бурях, скрывая руины древнего города Пайрафеона.
Колотис [Colothys]	Глубокие ущелья, рассечённые между суровыми горами, делают путешествие пешком практически невозможным.
Порфатис [Porphatys]	Холодные, кислотные океаны питаются постоянным чёрным снегом.
Агатис [Agathys]	Чёрный лёд, прорезанный красными прожилками, покрывает этот ледяной мир.

План-тюрьма

Покинуть Карцери не так-то просто. Любая магическая попытка покинуть план с помощью заклинания просто терпит неудачу, кроме заклинания Желание. Порталы и врата, открывающиеся на план, становятся односторонними. Секретные проходы, ведущие с плана, существуют, но они тщательно скрыты и охраняются ловушками и смертельно опасными чудовищами. И хотя река Стикс течёт между Карцери и его соседями, путь по ней крайне опасен, а перевозчики, ведущие из Карцери, одновременно редки и чрезвычайно дороги.

Приключения в Карцери

Карцери — это лишённый солнца план отчаяния, страстей и ядов, а также предательств, разрушающих мир. Ненависть здесь течёт, как глубокая, медленно текущая река, и невозможно предугадать, что следующим поглотит наводнение коварства. Говорят, что узники могут выбраться из Карцери, только став сильнее той силы, что их сюда заточила, но это крайне трудная задача на плане, сама природа которого порождает отчаяние и предательство. Эта же склонность к предательству мешает заключённым долгое время работать вместе ради общей цели — побега.

Приключения на Карцери могут исследовать силы (духовные, психологические, а также физические и откровенно демонические), которые удерживают персонажей в заточении. Персонажи могут помочь узнику выбраться на свободу — будь то несправедливо заточённый дух или первобытный бог, сосланный сюда в забвение.



На космополитичных улицах Сигила существа со всей мультивселенной сосуществуют в тревожном мире.
Художник: Katerina Ladon
Оригинал



Царство теней [Shadowfell]

Царство теней, также называемый План тени, — это мрачное измерение, где небо представляет собой чёрный свод без солнца и звёзд.

Царство теней перекрывается с Материальным планом примерно так же, как и Страна фей. Несмотря на унылый ландшафт, он внешне похож на Материальный план. Путешественники из Материального плана, попавшие в Царство теней, часто замечают узнаваемые ориентиры, искажённые и зловещие. Гора на Материальном плане может быть заменена в Царстве теней на выступ скалы в форме черепа, груду обломков или рушащиеся руины некогда великого замка. Леса Царства теней полны зловещих деревьев, чьи ветви тянутся, чтобы зацепить плащи путешественников, а корни вьются, чтобы сбить их с ног.

Теневые драконы и нежить населяют этот мрачный план, как и другие существа, процветающие во мраке, включая плащевиков и тёмных мантий.

Переходы в план теней

Переходы в план теней — это места, где грань между Материальным планом и Царством теней настолько тонка, что существа могут перемещаться с одного плана на другой. Пятно тьмы в углу пыльного склепа может быть таким переходом, как и открытая могила. Тени перехода образуются в мрачных местах, где задерживаются духи или витает запах смерти, например, на полях сражений, кладбищах и в гробницах. Они проявляются только во тьме и закрываются, как только ощутят поцелуй света.

Домены ужаса [Domains of Dread]

В отдалённом уголке Царства теней дрейфует скрытое пространство бурлящего тумана и смутной полуреальности. На этой зловещей границе мультивселенной таинственные сущности, известные как Тёмные силы, собирают самых порочных существ со всех времён и миров в неизбежные, окутанные туманом демипланы. В этих мрачных тюрьмах злодеи становятся Тёмными владыками, получая великую силу, но оставаясь заключёнными во владениях, искажённых их собственными желаниями, — в вечных циклах ужаса и отчаяния.

Туман окружает каждый из Доменов ужаса, что делает уход из одного домена крайне трудным, а путь в другой — почти невозможным. Туман поднимается и опускается по прихоти Тёмных сил и может даже пересекать планы, утаскивая ничего не подозревающих людей в эти жуткие владения. Жители этих областей приписывают туману множество зловещих историй — любое сверхъестественное явление, необъяснимое исчезновение или враждебную силу можно списать на его влияние.

Ниже приведены наиболее известные Домены ужаса. Их описание можно найти в Руководстве Ван Рихтена по Равенлофту.

Баровия [Barovia]

Грозные шпили замка Равенлофт возвышаются над долиной Баровия, которой правит Страд фон Зарович — первый вампир.

Борка [Borca]

Среди роскошных поместий и нищенских деревень два тёмных властелина (жестокая отравительница Ивана Борици и по-детски жестокий преследователь Иван Дилисня) преследуют свои навязчивые цели.

Фалковния [Falkovnia]

Пустынная местность окружает разрушенные или разрушающиеся города, где лишь редкие очаги цивилизации ведут безнадёжную борьбу с бесконечной чумой зомби. Генерал Владеска Драков командует свирепой армией, отчаянно цепляющейся за власть.

Калакери [Kalakeri]

Прекрасная земля дождевых лесов, рек и озёр стала трясиной интриг и отчаяния, где трое королевских наследников (превращённые в монстров своей порочностью и ненавистью) ведут бесконечную битву за трон древней династии.

Ламордия [Lamordia]

Изобретатели и учёные нарушают как законы природы, так и морали среди замёрзших болот и ледяных просторов Ламордии. Хуже всех — тёмный владыка домена, доктор Виктра Морденхайм, чьи попытки создать жизнь и упразднить смерть привели к появлению множества чудовищ.

Мордент [Mordent]

Смерть в Морденте знаменует начало жизни после смерти в виде беспокойного духа, ведь этот домен — царство призрачных историй и привидений. Умершие здесь не находят ни покоя, ни конца, ни утешения — лишь переход в теневой мир полупрозрачных фантомов, скорбных стонов и лязгающих цепей.

Валачан [Valachan]

Коварная охотница Чакуна бродит по джунглям своего домена в поисках самых опасных зверей. Когда ей наскучивает обычная добыча, она втягивает людей в смертельное состязание, чтобы земля и дальше была пропитана кровью.

Отчаяние Царства теней

Меланхоличная атмосфера пронизывает Царство теней, и длительное пребывание в этом плане может повергнуть персонажей в отчаяние.

Когда вы сочтёте это уместным (обычно не чаще одного раза в день), вы можете потребовать, чтобы персонаж, не происходящий из Царства теней, совершил спасбросок Мудрости со Сл. 10. При провале персонаж впадает в отчаяние. Бросьте 1к6 по таблице «Отчаяния Царства теней», чтобы определить эффект. Вы можете заменить эти эффекты на собственные варианты отчаяния.

Отчаяния Царства теней

1к6	Эффект
1-3	**Апатия.** Персонаж совершает спасброски от смерти и броски инициативы с помехой.
4-5	**Ужас.** Персонаж совершает все спасброски с помехой.
6	**Бред.** Персонаж совершает проверки характеристики и спасброски Интеллекта, Мудрости или Харизмы с помехой.

Если персонаж уже страдает от одного из эффектов отчаяния и вновь проваливает спасбросок, то новый эффект заменяет предыдущий. После завершения продолжительного отдыха персонаж может попытаться преодолеть отчаяние, совершив спасбросок Мудрости со Сл. 15 (сложность выше, так как труднее избавиться от отчаяния, когда оно уже укоренилось). При успешном спасброске эффект отчаяния заканчивается. Заклинание Умиротворение или магия, снимающая проклятье, также избавляют от отчаяния.

Асгард [Ysgard]

Асгард — это суровый план с возвышающимися горами, глубокими фьордами и продуваемыми ветрами полями битв, где лето длительное и жаркое, а зима холодная и беспощадная. Его континенты парят над океанами вулканических пород, под которыми находятся огромные ледяные пещеры, в которых расположены целые королевства великанов, людей, дварфов, гномов и других существ. Герои приходят в Асгард, чтобы испытать себя не только в противостоянии самому плану, но и в сражениях с великанами, драконами и другими могущественными существами на обширных просторах Асгарда.

Асгард — обитель павших героев, которые ведут вечную битву на полях славы. Любое существо, кроме конструкта или нежити, убитое в бою на территории Асгарда, возвращается к жизни с восходом солнца следующего дня. Существо восстанавливает все свои хиты, а все состояния, действовавшие на него до смерти, снимаются.

Слои Асгарда

Слой	Описание
Асгард [Ysgard]	Огромные реки парящей земли сталкиваются друг с другом в вечном грохоте.
Муспельхейм [Muspelheim]	Земля дымится и горит под земными айсбергами верхнего слоя.
Нидавеллир [Nidavellir]	Парящие глыбы земли расположены ближе друг к другу, создавая впечатление бесконечных туннелей с богатыми залежами полезных ископаемых.

Приключения в Асгарде

Природа Асгарда — это слава, заслуженная героическими подвигами в бою. Это эйфория спортсмена, восторг летней грозы и торжество победы. Поскольку те, кто погибает на этом плане, возвращаются к жизни, чтобы сражаться вновь на следующий день, Асгард может игнорировать ужасы войны и сосредоточиться исключительно на славе.

Приключение в Асгарде может стать возможностью для беззаботного боя без последствий, где персонажи доказывают свою доблесть в битвах с по-настоящему эпическими врагами — или даже друг с другом. Приключенцы могут оказаться на равнине Ида в верхнем слое Асгарда, где ежедневные фестивали позволяют воинам и спортсменам демонстрировать свою храбрость и мастерство. Или они могут спуститься в нижние слои, чтобы столкнуться с большими испытаниями — или с тайнами, скрытыми в глубоких пещерах плана.



Чёрный дракон Оникс охраняет свои сокровища в руинах Ксак Царота.
Художник: Ilse Gort
Оригинал

Глава 7: Сокровища

Приключенцы стремятся ко многим вещам, включая славу, знания и справедливость. Многие из них также ищут нечто более осязаемое: сокровища. В этой главе представлены сокровища во всех их формах — от монет до магических предметов.

Темы сокровищ

Монстры имеют предпочтения в сокровищах, как это объясняется в Бестиарии. Эти предпочтения выражены типом, по которому можно понять, какие что найти в их сокровищницах. Их краткое описание приведено в таблице «Темы сокровищ».

Советы по включению сокровищ в приключение можно найти в главе 4.

Чтобы случайным образом определить магический предмет, найденный в качестве сокровища, используйте таблицы в конце этой главы.

Тема	Соответствующее сокровище
Магия	Драгоценные камни и магические предметы жуткого или эзотерического характера.
Вооружение	Монеты или торговые слитки и магические предметы, полезные в бою.
Инструменты	Монеты, слитки или товары для торговли и магические предметы, ориентированные на практичность.
Реликвии	Предметы искусства и магические предметы, которые имеют религиозное происхождение или назначение.

Монеты

Самый простой тип сокровищ — деньги, включая медные монеты (мм), серебряные монеты (см), электрумовые монеты (эм), золотые монеты (зм) и платиновые монеты (пм). Смотрите в Книге игрока их относительную стоимость. 50 монет любого типа весят 1 фунт.

Слитки

Поскольку перевозка и учёт большого количества монет могут быть затруднены, многие торговцы предпочитают использовать слитки драгоценных металлов и сплавов (обычно серебра). Эти слитки оцениваются по весу, как показано в таблице «Слитки».

Слитки

Слиток	Цена	Размеры (дюймы)
Серебряный, 2 фунта	10 зм	5 в длину × 2 в ширину × 1/2 в толщину
Серебряный, 5 фунтов	25 зм	6 в длину × 2 в ширину × 1 в толщину
Золотой, 5 фунтов	250 зм	5 в длину × 2 в ширину × 3/4 в толщину

Товары для торговли

Торговцы обычно обмениваются товарами без использования валюты. Таблица «Товары для торговли» показывает ценность товаров, которыми обычно обмениваются.

Товары для торговли

Цена	Товары
1 мм	1 фунт пшеницы.
2 мм	2 фунта муки или 1 курица.
5 мм	1 фунт соли.
1 см	1 фунт железа или 1 ярд^2 холста.
5 см	1 фунт меди или 1 ярд^2 ткани из хлопка.
1 зм	1 фунт имбиря или 1 коза.
2 зм	1 фунт корицы или перца или 1 овца.
3 зм	1 фунт гвоздики или 1 свинья.
5 зм	1 фунт серебра или 1 ярд^2 льна.
10 зм	1 фунт шелка или одна корова.
15 зм	1 фунт шафрана или 1 бык.
50 зм	1 фунт золота.
500 зм	1 фунт платины.



Художник: CoupleOfKooks
Оригинал

Драгоценные камни

Драгоценные камни небольшие, лёгкие и их проще хранить по сравнению с монетами той же стоимости.

Если в сокровищнице есть драгоценные камни, то вы можете использовать следующие таблицы, чтобы случайным образом определить тип найденных драгоценных камней на основе их ценности. Вы можете бросить 1 раз и предположить, что все драгоценные камни одинаковы, или бросить несколько раз, чтобы создать смешанные коллекции.

Драгоценные камни стоимостью 10 зм

1к12	Камень
1	Азурит (пятнистый тёмно-синий)
2	Полосчатый агат (коричневые, синие, белые или красные полосы)
3	Голубой кварц (бледно-голубой)
4	Глазковый агат (серые, белые, коричневые, синие или зелёные круги)
5	Гематит (серо-чёрный)
6	Лазурит (светло- и тёмно-синий с жёлтыми вкраплениями)
7	Малахит (полосатый светло- и тёмно-зелёный)
8	Моховой агат (розовый или желтовато-белый с мшистыми серыми или зелёными пятнами)
9	Обсидиан (чёрный)
10	Родохрозит (светло-розовый)
11	Тигровый глаз (коричневый с золотистым центром)
12	Бирюза (светло-голубой, зелёный)

Драгоценные камни стоимостью 50 зм

1к12	Камень
1	Гелиотроп (тёмно-серый с красными пятнами)
2	Сердолик (от оранжевого до красно-коричневого)
3	Халцедон (белый)
4	Хризопраз (зелёный)
5	Цитрин (бледно-жёлто-коричневый)
6	Яшма (синяя, чёрная или коричневая)
7	Лунный камень (белый с бледно-голубым отблеском)
8	Оникс (полосы чёрного и белого или чисто чёрного или белого цвета)
9	Кварц (белый, дымчато-серый или жёлтый)
10	Сардоникс (полосы красного и белого)
11	Звёздчатый розовый кварц (розовый камень с белой звёздчатой сердцевиной)
12	Циркон (бледно-голубой, зелёный)

Драгоценные камни стоимостью 100 зм

1к10	Камень
1	Янтарь (от водянисто-золотистого до насыщенно-золотистого)
2	Аметист (тёмно-фиолетовый)
3	Хризоберилл (от желто-зелёного до бледно-зелёного)
4	Коралл (малиновый)
5	Гранат (красный, коричнево-зелёный или фиолетовый)
6	Нефрит (светло-зелёный, тёмно-зелёный или белый)
7	Гагат (глубокий чёрный)
8	Жемчуг (блестящий белый, жёлтый или розовый)
9	Шпинель (красный, красно-коричневый или тёмно-зелёный)
10	Турмалин (бледно-зелёный, синий, коричневый или красный)

Драгоценные камни стоимостью 500 зм

1к6	Камень
1	Александрит (тёмно-зелёный)
2	Аквамарин (бледно-голубой, зелёный)
3	Чёрный жемчуг (чистый чёрный)
4	Синий шпинель (тёмно-синий)
5	Хризолит (насыщенный оливково-зелёный)
6	Топаз (золотисто-жёлтый)

Драгоценные камни стоимостью 1000 зм

1к8	Камень
1	Чёрный опал (тёмно-зелёный с чёрными пятнами и золотистыми крапинками)
2	Синий сапфир (средне-синий)
3	Изумруд (насыщенный ярко-зелёный)
4	Огненный опал (огненно-красный)
5	Опал (бледно-голубой с зелёными и золотистыми крапинками)
6	Звёздчатый рубин (рубин с белым звёздчатым центром)
7	Звёздчатый сапфир (синий сапфир с белым звёздчатым центром)
8	Жёлтый сапфир (огненно-жёлтый или жёлто-зелёный)

Драгоценные камни стоимостью 5000 зм

1к4	Камень
1	Чёрный сапфир (блестящий чёрный с мерцающими бликами)
2	Бриллиант (голубовато-белый, ярко-жёлтый, розовый, коричневый или голубой)
3	Гиацинт (огненно-оранжевый)
4	Рубин (от чистого красного до тёмно-малинового)

Предметы искусства

Идолы, отлитые из цельного золота, ожерелья, усыпанные драгоценными камнями, картины древних царей, украшенная драгоценными камнями посуда — всё это и многое другое относится к предметам искусства.

Если в сокровищнице есть предметы искусства, то вы можете использовать следующие таблицы, чтобы случайным образом определить, какие предметы искусства найдены, основываясь на цене. Бросьте кубик столько раз, сколько предметов в сокровищнице. Одного предмета искусства может быть несколько.

Предметы искусства стоимостью 10 зм

1к10	Предмет
1	Серебряный кувшин.
2	Резная статуэтка из кости.
3	Золотой браслет.
4	Одежды из золотой парчи.
5	Чёрная бархатная маска, прошитая серебряной нитью.
6	Медная чаша с серебряной филигранью.
7	Пара костяных игральных костей с гравировкой.
8	Ручное зеркало в раме из окрашенного дерева.
9	Вышитый шёлковый платок.
10	Золотой медальон с нарисованным портретом внутри.

Предметы искусства стоимостью 250 зм

1к10	Предмет
1	Золотое кольцо с гематитами.
2	Резная статуэтка из слоновой кости.
3	Золотой браслет с драгоценными камнями.
4	Серебряное ожерелье с подвеской из драгоценного камня.
5	Бронзовая корона.
6	Шёлковые облачения с золотым шитьём.
7	Качественный гобелен 10 на 10 футов.
8	Латунная кружка с инкрустацией из нефрита.
9	Коробка с фигурками животных из бирюзы.
10	Золотая птичья клетка с электрумовой филигранью.

Предметы искусства стоимостью 750 зм

1к10	Предмет
1	Серебряный кубок с лунными камнями.
2	Комплект нот с утраченными панихидами известного композитора.
3	Резная деревянная арфа с инкрустацией из слоновой кости и цирконами.
4	Золотой идол.
5	Золотой гребень в форме дракона с красными гранатами вместо глаз.
6	Пробка для бутылки, тиснёная сусальным золотом и инкрустированная аметистами.
7	Детальный череп драконорождённого в натуральную величину, отлитый из электрума.
8	Серебряная и золотая брошь.
9	Статуэтка из обсидиана с золотой отделкой и инкрустацией.
10	Раскрашенная золотая военная маска.

Предметы искусства стоимостью 2500 зм

1к10	Предмет
1	Тонкая золотая цепочка с огненным опалом.
2	Старый шедевр живописи.
3	Вышитый шёлковый и бархатный плащ с многочисленными лунными камнями.
4	Платиновый браслет с изумрудом.
5	Комплект перчаток с вышивкой и драгоценными камнями.
6	Браслет на ногу с драгоценными камнями.
7	Золотая музыкальная шкатулка.
8	Золотой обруч с 4 аквамаринами.
9	Повязка на глаз, украшенная крошечными синими сапфирами и лунными камнями.
10	Ожерелье из нитки с маленькими розовыми жемчужинами.

Предметы искусства стоимостью 7500 зм

1к10	Предмет
1	Золотая корона с драгоценными камнями.
2	Кольцо из платины с драгоценными камнями.
3	Золотая статуэтка с рубинами.
4	Золотой кубок с изумрудами.
5	Золотая шкатулка для украшений с платиновой филигранью.
6	Набор золотых матрёшек.
7	Игровая доска из нефрита с золотыми фишками.
8	Рог для питья из слоновой кости, украшенный драгоценными камнями и золотой филигранью.
9	Позолоченная королевская карета или траурная баржа.
10	Церемониальные золотые доспехи с чёрным жемчугом.

Магические предметы

Магические предметы собирают из сокровищниц поверженных монстров или находят в давно затерянных хранилищах. Такие предметы даруют персонажу возможности, которые он вряд ли мог бы получить в противном случае, или они чудесным образом дополняют возможности своего владельца.

Категории магических предметов

Каждый магический предмет принадлежит к категории. Таблица «Категорий магических предметов» содержит список категорий и примеры. Правила для категорий приведены после таблицы.

Категории магических предметов

Категория	Пример
Доспехи	Кожаный доспех +1, Щит +1
Зелья	Зелье лечения
Кольца	Кольцо невидимости
Жезл	Неподвижный жезл
Свитки	Свиток заклинания
Посохи	Посох ударов
Волшебные палочки	Волшебная палочка огненных шаров
Оружие	Боеприпас +1, Длинный меч +1
Чудесные предметы	Сумка хранения, Эльфийские сапоги

Правила магических предметов

Правила опознания, настройки и использования магических предметов приведены в Книге игрока. Дополнительные правила представлены ниже.

Требования для настройки. Если магический предмет имеет требования к классу, то существо, использующее предмет, должно быть этим классом, чтобы настроиться на предмет. Если существо должно быть заклинателем, чтобы настроиться на предмет, то существо соответствует требованиям, если оно может наложить хотя бы 1 заклинание, используя свои черты или умения, но не через магический предмет или подобный предмет.

Предметы для определённых существ. Магические предметы, которые носят, как правило, магическим образом подстраиваются под владельца. Однако вы можете решить, что магический предмет не подстраивается под любого владельца. Например, конкретный оружейник может делать предметы, только для персонажей, которые по размеру и форме напоминают дварфов.

Необычная анатомия. Вы можете решить, может ли существо носить предмет, не предназначенный для его анатомии. Кольцо, надетое на щупальце, может сработать, но юань-ти со змеевидным хвостом вместо ног не может носить магические сапоги.

Парные предметы. Вы можете разрешить исключения из правила, согласно которому парные предметы должны носиться вместе. Например, персонаж с одной рукой может использовать только одну Перчатку ловли снарядов, если вторая перчатка находится у него при себе.

Доспехи

Предмет в категории «Доспехи» — это, как правило, магическая версия доспехов из Книги игрока. Если в описании доспехов не указано иное, то для действия магии доспехов их необходимо носить.

Некоторые комплекты магической брони указывают тип брони, например, кольчуга или латы. Если тип не указан, то выберите тип или определите его случайным образом.

Зелья

Предметом в категории «Зелье» может быть магическое варево, которое необходимо выпить, или масло, которое необходимо нанести на существо или предмет. Типичное зелье это 1 унция жидкости во флаконе.

Использование зелья. Зелья — это расходуемые предметы. Выпивание зелья или введение его другому существу совершается бонусным действием. Применение масла может занять больше времени, как указано в его описании. После использования зелье немедленно вступает в силу и расходуется.

Смешивание зелий. Персонаж может выпить одно зелье, находясь под действием другого, или налить несколько зелий в одну емкость. Странные ингредиенты, используемые при создании зелий, могут привести к непредсказуемым взаимодействиям.

Когда персонаж смешивает 2 зелья, бросьте кость по таблице «Смешение зелий». Если смешивается больше двух, то бросьте кубик снова для каждого последующего зелья, объединяя результаты. Если эффекты не очевидны сразу, то показывайте их только тогда, когда они станут очевидны.

Смешение зелий

1к100	Результат
01	Оба зелья теряют свои эффекты, и смесь создает магический взрыв в 5-футовой сфере с центром на себе. Каждое существо в этой области получает 4к10 урона силовым полем.
02-08	Оба зелья теряют свои эффекты, и смесь превращается в поглощаемый яд на ваш выбор (см. Яды в главе 3).
09-15	Оба зелья теряют свои эффекты.
16-25	Одно зелье теряет свой эффект.
26-35	Оба зелья действуют, но их числовые эффекты и длительность уменьшаются вдвое. Если у зелья нет числовых эффектов и длительности, то оно вместо этого теряет свой эффект.
36-90	Оба зелья действуют нормально.
91-99	Оба зелья работают, но числовые эффекты и длительность одного из зелий удваиваются. Если ни одно зелье не имеет таких характеристик, они работают нормально.
00	Работает только одно зелье, но его эффект становится постоянным. Выберите самый простой эффект для закрепления или тот, который покажется самым забавным. Например, зелье лечения может увеличить максимальные хиты выпившего на 2к4 + 2, а зелье невидимости может дать состояние невидимый на неопределённый срок. На ваше усмотрение, заклинание Рассеивание магии или подобная магия могут устранить этот длительный эффект.

Кольца

Чтобы магия подействовала, предмет из категории «Кольцо» необходимо носить на пальце или аналогичной конечности, если в его описании не указано иное.

Свитки

Предмет из категории «Свиток» — это рулон бумаги или пергамента, иногда прикреплённый к деревянным стержням и обычно хранящийся в тубусе из слоновой кости, нефрита, кожи, металла или дерева. Наиболее распространённый свиток — Свиток заклинания, заклинание, сохранённое в письменной форме. Однако некоторые свитки, такие как Свиток защиты, содержат волшебные слова, которые не являются заклинанием.

Использование свитка. Свитки — это расходуемые предметы. Для высвобождения магии в свитке пользователю необходимо прочитать свиток. После того, как магия была вызвана, свиток нельзя использовать снова. Его слова исчезают, или он рассыпается в пыль.

Любое существо, понимающее письменный язык, может прочитать свиток и попытаться активировать его, если в его описании не указано иное.

Посохи

Предметы в категории «Посох» сильно различаются по внешнему виду: некоторые имеют почти одинаковый диаметр и гладкие, другие — корявые и скрученные, некоторые сделаны из дерева, а другие — из полированного металла или хрусталя. Посох весит от 2 до 7 фунтов и хорошо служит в качестве трости.

Если в описании не указано иное, то посох можно использовать как немагический боевой посох и магическую фокусировку.

Волшебные палочки

Предмет в категории «Волшебная палочка» обычно имеет длину от 12 до 15 дюймов и изготавливается из металла, кости или дерева. Она имеет наконечник из металла, кристалла, камня или какого-либо другого материала.

Если в описании не указано иное, то палочку можно использовать как магическую фокусировку.

Оружие

Магическое оружие обычно является магической версией оружия из Книги игрока. Некоторые типы магического оружия указывают тип оружия в своих описаниях, например, длинный меч или длинный лук. Если тип оружия не указан, то вы можете выбрать тип или определить его случайным образом.

Боеприпасы. Если магическое оружие имеет свойство «боеприпасы», то боеприпасы, выпущенные из него, считаются магическими в рамках любого правила, которое учитывает, является ли оружие магическим или нет.

Нужны ли магические предметы?

Игра D&D предполагает, что магические предметы появляются периодично и что они являются благом, если только предмет не несёт проклятья. Персонажи и монстры созданы для противостояния друг другу без помощи магических предметов. Это означает, что наличие магического предмета делает персонажа более сильным или универсальным, чем обычный персонаж того же уровня. Как Мастеру, вам никогда не придётся беспокоиться о награждении магическими предметами только для того, чтобы персонажи могли справиться с угрозами кампании. Магические предметы — это действительно призы. Желательные, но не необходимые.

Чудесные предметы

Чудесные предметы включают в себя носимые предметы, такие как сапоги, пояса, накидки, амулеты, броши и обручи. Сумки, ковры, статуэтки, рога, музыкальные инструменты и многое другое также попадают в эту категорию.

Редкость магического предмета

Каждый магический предмет имеет редкость, которая даёт грубую оценку силы предмета относительно других магических предметов. Редкости показаны в таблице «Редкости и цена магических предметов».

Обычные магические предметы, такие как Зелье лечения, являются наиболее многочисленными. Артефакты, такие как Палочка Оркуса, бесценны, уникальны и их трудно приобрести.

Цена магических предметов по редкости

Обычные магические предметы часто можно купить в посёлке. Необычные и редкие магические предметы обычно можно найти только в городах, а более редкие магические предметы можно продать только в особенных местах, таких как Латунный город или Сигил. Если вы позволяете персонажам покупать и продавать магические предметы в своей кампании, то редкость может помочь вам установить цены на эти предметы. Значения золотых монет указаны в таблице «Редкость и цена магических предметов», хотя продавец может попросить оплатить услугой, а не деньгами.

Если магический предмет включает предмет, имеющий стоимость покупки в Книге игрока (например, оружие или доспехи), то добавьте стоимость этого предмета к стоимости магического предмета. Например, доспех +1 (латы) стоит 5500 зм, что является суммой стоимости редкого магического предмета (4000 зм) и стоимости латного доспеха (1500 зм).

Редкость и цена магических предметов

Редкость	Цена
Обычный	100 зм
Необычный	400 зм
Редкий	4000 зм
Очень редкий	40000 зм
Легендарный	200000 зм
Артефакт	Бесценный

Проклятые предметы

Описание магического предмета указывает, содержит ли он проклятие. Большинство методов идентификации предметов, включая заклинание Опознание, не раскрывают наличие такого проклятия.

Настройку на проклятый предмет нельзя прекратить добровольно, пока проклятие не будет снято, например, с помощью заклинания Снятие проклятья.

Прочность магического предмета

Магический предмет как минимум так же прочен, как и немагический предмет того же типа. Большинство магических предметов, за исключением зелий и свитков, имеют сопротивление ко всем видам урона.

Артефакт может быть уничтожен только особым способом. В противном случае он неуязвим к урону. Чтобы узнать, как уничтожить артефакт, обычно требуется провести исследование или выполнить задание.

Награждение маг. предметами

Награждение магическими предметами находится в компетенции Мастера. Вы можете наградить магическим предметом, потому что история требует этого или игроки были бы особенно рады его получить. Этот раздел поможет вам определить, какие магические предметы в конечном итоге окажутся во владении персонажей.

Таблица «Магические предметы по уровням» показывает количество магических предметов, которые обычно получает группа D&D во время кампании, в общей сложности 100 магических предметов к 20 уровню. Таблица показывает, сколько предметов каждой редкости должно быть выдано на каждом из четырех этапов игры.

Артефакты не включены в таблицу, поскольку они чаще всего используются для сюжета в высокоуровневых приключениях и редко остаются у персонажей надолго (либо потому, что артефакты должны быть уничтожены, либо потому, что кампания близится к концу).

Список пожеланий игрока. Поощряйте игроков вести список желаемых магических предметов, которые, как они надеются, их персонажи найдут в ходе кампании. Если вы хотите наградить магическим предметом, но не знаете какой конкретный магический предмет, то вы можете выбрать предмет соответствующей редкости из списка пожеланий игроков.

Переполнение приключения. При создании или изменении приключения предполагайте, что персонажи не найдут все магические предметы, которые вы в него поместите. Приключение обычно может включать в себя количество предметов, которое на 25% превышает число в таблице «Магические предметы по уровню» (округляя вверх). Например, приключение, рассчитанное на персонажей с 1 по 4 уровень, может включать в себя 14 предметов, а не 11, в расчёте на то, что 3 предмета не будут найдены.

Случайная редкость маг. предмета

Когда вы решаете, что сокровищница содержит магические предметы, есть 2 способа определить редкость этих предметов. Вы можете выбрать подходящую редкость на основе предметов, которые вы уже выдали (используя лист магических предметов для отслеживания), или вы можете совершить бросок по таблице «Редкость магических предметов».

Чтобы использовать таблицу, найдите уровень персонажей в верхнем ряду. Бросьте 1к100 и определите по столбцу результат своего броска. Затем прочитайте правый столбец, чтобы узнать редкость предмета.

Магические предметы на старте игры

Если вы начинаете кампанию для персонажей выше 1 уровня, то в Книге игрока содержатся рекомендации по количеству магических предметов, с которыми такие персонажи должны начинать, а также их редкости. Рассмотрите следующие подходы к определению предметов, которые получит каждый персонаж:

Выбор Мастера: Мастер сам выбирает предметы для каждого персонажа на своё усмотрение.

Выбор игрока: Позвольте игрокам выбрать любые предметы в пределах указанной редкости.

Случайное: Используйте таблицы в конце этой главы для случайного определения стартовых предметов.

- Используйте таблицы «Магия» для чародеев, колдунов и волшебников.
- Используйте таблицы «Вооружение» для варваров, воинов, паладинов и следопытов.
- Используйте таблицы «Инструменты» для бардов, монахов и плутов.
- Используйте таблицы «Реликвии» для жрецов и друидов.

Вы можете менять таблицы, чтобы у каждого персонажа был набор полезных предметов, соответствующих его концепции. Например, если воин обладает подклассом мистический рыцарь, можно выбрать один предмет из таблиц «Магия», а остальные – из таблиц «Вооружение».

Лист магических предметов

Вы можете использовать лист магических предметов, чтобы отслеживать количество приобретённых магических предметов персонажей. Каждый раз, когда персонажи получают магический предмет, ставьте галочку в одном из пустых кружков, соответствующих редкости предмета и текущему диапазону уровней персонажей. Если персонажи получают магический предмет редкости, у которого нет неотмеченных кружков в текущем диапазоне уровней, то отметьте пустой кружок из более низкого уровня. Если во всех диапазонах более низких уровней также не осталось кружков, то отметьте пустой кружок из более высокого диапазона уровней.

Магические предметы по уровню

Уровень	Обычные	Необычные	Редкие	Очень редкие	Легендарные	Всего
1–4 (1 этап)	6	4	1	0	0	11
5–10 (2 этап)	10	17	6	1	0	34
11–16 (3 этап)	3	7	11	7	2	30
17–20 (4 этап)	0	0	5	11	9	25
Всего	19	28	23	19	11	100

Редкость магических предметов

1к100				
Уровни 1–4	Уровни 5–10	Уровни 11–16	Уровни 17–20	Редкость предмета
01–54	01–30	01–11	—	Обычный
55–91	31–81	12–34	—	Необычный
92–00	82–98	35–70	01–20	Редкий
—	99–00	71–93	21–64	Очень редкий
—	—	94–00	65–00	Легендарный



Лист магических предметов

1-4 уровни

Редкость	Предметы
6 обычных	○○○○○○
4 необычных	○○○○
1 редкий	○

5-10 уровни

Редкость	Предметы
10 обычных	○○○○○ ○○○○○
17 необычных	○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○
6 редких	○○○○○○
1 очень редкий	○

11-16 уровни

Редкость	Предметы
3 обычных	○○○
7 необычных	○○○○○○○
11 редких	○○○○○○ ○○○○○
7 очень редких	○○○○○○○
2 легендарных	○○

17-20 уровни

Редкость	Предметы
5 редких	○○○○○
11 очень редких	○○○○○○ ○○○○○
9 легендарных	○○○○○○ ○○○

Joy Ange

Интерактивная версия

Активация магического предмета

Обычно для активации магического предмета требуется действие магия. Пользователю предмета также может понадобиться выполнить какое-то особое действие. Описание каждой категории предметов или конкретного предмета указывает, как он активируется. Некоторые предметы используют следующие правила активации:

Ключевое слово

Ключевое слово — это слово или короткая фраза, которые необходимо произнести вслух или показать жестом, чтобы предмет сработал. Произнесённые ключевые слова должны быть слышимы и не сработают в зонах, где звук подавлен, например, в области действия заклинания Тишина.

Заклинания в предметах

Некоторые магические предметы позволяют пользователю накладывать заклинание с помощью предмета. Заклинание накладывается на минимальном возможном уровне заклинания и уровне заклинателя, не расходует ячейки заклинаний пользователя и не требует компонентов, если иное не указано в описании предмета. Заклинание использует обычное время накладывания, дистанцию и длительность, и пользователь предмета должен сохранять концентрацию, если заклинание требует концентрации. Многие предметы, такие как зелья, обходят процесс накладывания заклинания и просто воспроизводят его эффект с обычной длительностью. Некоторые предметы являются исключением из этих правил и изменяют время накладывания, длительность или другие параметры заклинания.

Магический предмет может требовать от пользователя применения собственного умения к накладыванию заклинаний. Если у пользователя есть несколько таких умений, то он выбирает, какую применять с этим предметом. Если пользователь не обладает умением к накладыванию заклинаний, то его модификатор заклинательной характеристики для этого предмета равен +0, но применяется его бонус мастерства.

Расходуемые предметы

Некоторые предметы расходуются (другими словами, используются полностью) при активации. Например, Зелье лечения необходимо выпить, а надпись на свитке исчезает, когда он прочитан. После использования расходуемый предмет теряет свою магию.

Заряды

Некоторые магические предметы имеют заряды, которые необходимо расходовать для активации их свойств. Количество оставшихся зарядов предмета можно узнать, применив к нему заклинание Опознание. Существо, настроенное на предмет, знает, сколько зарядов у него осталось и сколько восстанавливается.

«На рассвете»

Магические предметы часто имеют заряды или свойства, которые восстанавливаются на следующем рассвете или в другое указанное время. Если такой предмет находится в мире или на плане, где указанное событие не происходит, то Мастер определяет, когда предмет восстанавливается.

Особенности магического предмета

Вы можете добавить магическому предмету уникальность, продумав его предысторию. Кто создал этот предмет? Есть ли что-то необычное в его конструкции? Зачем он был создан и как использовался изначально? Какие мелкие магические причуды отличают его от других предметов того же типа? Ответы на эти вопросы помогут превратить обыденный магический предмет, например, длинный меч +1, в находку с характером.

Используйте приведённые ниже таблицы, чтобы добавить детали в историю магического предмета. Некоторые записи больше подходят определённым предметам. Если результат такой, что не имеет смысла, то бросьте кубик снова, выберите более подходящий вариант или используйте полученную деталь как вдохновение, чтобы придумать собственную особенность.

В таблицах «Незначительное свойство магического предмета» и «Причуда магического предмета» под словом «вы» подразумевается носитель предмета.

Незначительное свойство магического предмета

1к20	Незначительное свойство
1-2	**Маяк.** Вы можете бонусным действием заставить предмет излучать яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов, либо погасить свет.
3	**Компас.** Вы можете действием магия определить, где находится магнитный север. В местах без магнитного севера ничего не происходит.
4	**Искатель.** Находясь под землёй, вы всегда знаете, на какой глубине находится предмет, и где находится ближайшая лестница, пандус или другой путь наверх.
5-6	**Страж.** Предмет предупреждает вас, предоставляя бонус +2 к броскам инициативы, если вы не находитесь в состоянии недееспособный.
7-8	**Гармоничный.** Настройка на этот предмет занимает всего 1 минуту.
9	**Ключ.** Этот предмет используется для отпирания контейнера, помещения, хранилища или двери.
10	**Тайное послание.** Где-то на предмете скрыто сообщение. Оно может быть видно только в определённое время, при свете определённой фазы луны или в конкретном месте.
11-12	**Часовой.** Мастер выбирает тип существа, например, иллитидов или троллей. Предмет слабо светится, если такие существа находятся в пределах 120 футов.
13	**Песнь.** Каждый раз, когда по предмету ударяют или он наносит удар врагу, вы слышите отрывок древней песни.
14-15	**Странный материал.** Предмет сделан из материала, необычного для его назначения. Его прочность не нарушена.
16	**Выдержка.** Вы не страдаете от температур 0 °F (-18 °C) и ниже, а также 100 °F (38 °C) и выше.
17	**Нерушимый.** Этот предмет нельзя сломать. Для его уничтожения нужны особые средства.
18	**Полководец.** Вы можете действием магия сделать ваш голос или какой-то сигнал отчётливо слышным на расстоянии до 600 фт. до конца вашего следующего хода.
19	**Непотопляемый.** Этот предмет плавает на воде и других жидкостях. Вы получаете преимущество на проверки Силы (Атлетика) при плавании.
20	Бросьте дважды, перебрасывая любые другие результаты 20.

Создатель или предполагаемый пользователь магического предмета

1к20	Создатель или предполагаемый пользователь
1	**Аберрация.** Этот предмет древний. На первый взгляд, кажется, что он покрыт слизью.
2	**Небожитель.** Вес предмета вдвое меньше обычного. Он украшен изображениями пернатых крыльев, солнц и звёзд. Исчадия считают его отвратительным.
3	**Последователи Ллос.** Вес предмета вдвое меньше обычного. Он украшен изображениями пауков и паутины в честь Ллос.
4	**Дракон.** В этот предмет включены драгоценные металлы и камни из драконьего сокровища. Он становится тёплым, если находится в пределах 120 фт. от дракона.
5-6	**Дварф.** Предмет прочный и украшен дварфийскими рунами. Возможно, он связан с кланом, который хотел бы вернуть его в родовые залы.
7	**Элементаль воздуха.** Вес предмета вдвое меньше обычного, он кажется полым. Если он сделан из ткани, то она прозрачная.
8	**Элементаль земли.** Этот предмет может быть изготовлен из камня. В элементы из ткани или кожи инкрустированы отполированные камни.
9	**Элементаль огня.** Этот предмет тёплый на ощупь, а металлические части сделаны из чёрного железа. Его поверхность покрыта изображениями пламени.
10	**Элементаль воды.** Вместо кожи или ткани предмет покрыт блестящей рыбьей чешуёй, а металлические части заменены ракушками и кораллом, твёрдым как металл.
11-12	**Эльф.** Вес предмета вдвое меньше обычного. Он украшен символами природы — листьями, виноградными лозами, звёздами и подобным.
13	**Фея.** Предмет изысканно изготовлен из лучших материалов и излучает бледное сияние при лунном свете, испуская тусклый свет в радиусе 5 футов. Все металлические части сделаны из серебра или мифрила, а не из железа или стали.
14	**Исчадие.** Предмет сделан из железа или рога, а все тканевые или кожаные элементы выполнены из шкуры исчадий. Его поверхность украшена злобными лицами или мерзкими рунами. Небожители считают его отвратительным.
15	**Великан.** Предмет больше обычного и был создан великанами для использования их меньшими союзниками.
16	**Гном.** Предмет выглядит обычным и изношенным. Он может содержать шестерёнки и механизмы, даже если они не являются необходимыми для его функционирования.
17-19	**Человек.** Предмет был создан во времена расцвета павшего человеческого королевства или связан с человеком из легенд. Он может содержать надписи на забытом языке или символы, значение которых утрачено.
20	**Нежить.** Предмет украшен символами смерти, такими как кости и черепа, и может быть сделан из частей тел. Он холодный на ощупь.

История магического предмета

1к8	История
1	**Магия.** Этот предмет был создан для древнего ордена заклинателей и несёт на себе его символ.
2	**Гибель.** Этот предмет был создан для борьбы с существами определённого типа, например, с аберрациями или драконами.
3	**Героизм.** Великий герой когда-то владел этим предметом. Каждый, кто знает его историю, ожидает великих дел от нового владельца.
4	**Украшение.** Этот предмет посвящён особому событию. Его поверхность украшена драгоценными камнями, золотыми или платиновыми инкрустациями и золотой или серебряной филигранью.
5	**Пророчество.** Этот предмет упоминается в пророчестве: его носителю суждено сыграть ключевую роль в будущих событиях.
6	**Религия.** Этот предмет использовался в религиозных церемониях, посвящённых определённому божеству. На нём имеются религиозные символы.
7	**Зло**. Этот предмет связан с великим злодеянием, таким как резня или убийство. У него может быть имя или он тесно связан со злодеем, который им пользовался.
8	**Символ власти.** Этот предмет когда-то был частью королевских регалий или знаком высокой должности.

Причуда магического предмета

1к8	История
1	**Блаженный.** Вы чувствуете себя удачливым и с оптимизмом смотрите в будущее. В присутствии предмета могут порхать бабочки и другие безвредные существа.
2	**Уверенный.** Предмет придаёт вам уверенности в себе.
3	**Алчный.** Вы становитесь одержимы материальным богатством.
4	**Хрупкий.** Предмет слегка крошится, изнашивается, трескается или надламывается при использовании, ношении или активации. Эта причуда не влияет на его свойства.
5	**Громкий.** При использовании предмет издаёт громкий звук — звон, крик или гул.
6	**Метаморфный.** Предмет периодически слегка изменяет внешний вид. Вы не можете контролировать эти изменения, и они не влияют на применения предмета.
7	**Болезненный.** При использовании предмета вы ощущаете безвредную вспышку боли.
8	**Отталкивающий.** Вам неприятно прикасаться к предмету, и вы продолжаете испытывать дискомфорт, пока он у вас.

Создание магических предметов

Книга игрока содержит правила по созданию Зелий лечения и написанию Свитков заклинаний. Для создания других магических предметов следуйте приведённым ниже правилам. В этих правилах под «вами» подразумевается персонаж, создающий магический предмет.

Владение навыком Аркана

Чтобы создать магический предмет, вы и любые помощники должны владеть навыком Аркана.

Инструменты

В таблице «Инструменты для создания магических предметов» указано, какие инструменты необходимы для создания магического предмета каждой категории. Вы должны использовать соответствующий инструмент и владеть им. Все помощники также должны владеть этим инструментом. Дополнительную информацию об инструментах смотрите в Книге игрока.

Инструменты для создания магических предметов

Категория предмета	Необходимые инструменты
Доспехи	Инструменты кожевника, кузнеца или ткача в зависимости от типа доспеха, как указано в описании инструментов.
Зелье	Инструменты алхимика или набор травника.
Кольцо	Инструменты ювелира.
Жезл	Инструменты резчика по дереву.
Свиток	Инструменты каллиграфа.
Посох	Инструменты резчика по дереву.
Волшебная палочка	Инструменты резчика по дереву.
Оружие	Инструменты кожевника, кузнеца или резчика по дереву в зависимости от типа оружия, как указано в описании инструментов.
Чудесный предмет	Инструменты ремонтника или те, которые необходимы для создания немагического предмета, на котором основан магический предмет.

Заклинания

Если магический предмет позволяет своему владельцу накладывать какие-либо заклинания, то вы должны иметь все эти заклинания подготовленными каждый день, который вы тратите на создание предмета.

Время и стоимость

Создание магического предмета требует определённого количества времени и денег в зависимости от редкости предмета, как указано в таблице «Время и стоимость создания магических предметов».

Работа в день. Каждый день создания вы должны работать по 8 часов. Если предмет требует нескольких дней для создания, то эти дни не обязательно должны быть подряд.

Помощники. Персонажи могут объединить усилия, чтобы сократить время создания. Разделите необходимое время на количество работающих над предметом персонажей. Обычно может помогать только 1 персонаж, но Мастер может разрешить больше помощников.

Сырьё. Стоимость, указанная в таблице, представляет собой цену сырья, необходимого для создания магического предмета. Мастер определяет, доступны ли подходящие материалы. В городе вероятность их наличия составляет 75%, а в любом другом поселении — 25%. Если материалы недоступны, то вы должны подождать как минимум 7 дней, прежде чем снова проверить их наличие.

Если магический предмет включает в себя предмет, имеющий цену покупки (например, оружие или доспех), то вы также должны оплатить полную стоимость этого предмета или создать его, используя правила из Книги игрока. Например, чтобы создать доспех +1 (латы), вы должны заплатить 3500 зм или заплатить 2000 зм и создать доспех.

Время и стоимость создания магических предметов

Редкость	Время*	Цена*
Обычный	5 дней	50 зм
Необычный	10 дней	200 зм
Редкий	50 дней	2000 зм
Очень редкий	125 дней	20000 зм
Легендарный	250 дней	100000 зм

**Время и стоимость сокращаются вдвое для расходных материалов, кроме свитка заклинания, время и стоимость изготовления которого указаны в Книге игрока.*

Разумные магические предметы

Некоторые магические предметы обладают разумом и личностью. Такой предмет может быть одержим, захвачен духом предыдущего владельца или обладать самосознанием благодаря магии, использованной при его создании. Разумный предмет может стать как надёжным союзником своего владельца, так и постоянной занозой.

Большинство разумных предметов — это оружие, но и другие виды предметов могут проявлять разум. Одноразовые предметы, такие как зелья и свитки, никогда не бывают разумными.

Разумными магическими предметами и их активируемыми свойствами управляет Мастер. Носитель, поддерживающий хорошие отношения с предметом, может использовать эти свойства. Если отношения напряжённые, то может возникнуть конфликт (см. Конфликт ниже).

Черты разумного магического предмета

Когда вы создаёте разумный магический предмет, вы формируете его личность так же, как формируете неигрового персонажа (описано в разделе Персонажи Мастера главы 3), за следующими исключениями:

Характеристики. Разумный магический предмет обладает значениями Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Выберите характеристики предмета или определите их следующим образом: бросьте 4к6 для каждой, отбросьте наименьший результат кости и сложите остальные.

Мировоззрение. Разумный магический предмет имеет мировоззрение. Его творец или природа могут подсказать подходящее мировоззрение. В противном случае выберите мировоззрение или бросьте на таблице «Мировоззрения разумного предмета».

Общение. Разумный предмет общается, делясь эмоциями, передавая мысли телепатически или говоря вслух. Вы можете выбрать способ общения или определить его броском на таблице «Общение разумного предмета».

Чувства. Разумный предмет способен воспринимать своё окружение в пределах ограниченного радиуса. Вы можете выбрать чувства предмета или определить их броском на таблице «Чувства разумного предмета».

Особая цель. Вы можете задать разумному предмету цель, к достижению которой он стремится, возможно, в ущерб всему остальному. Пока использование предмета владельцем соответствует этой цели, предмет остаётся покладистым. Отклонение от этой цели может привести к конфликту между владельцем и предметом (см. Конфликт ниже). Вы можете выбрать особую цель или определить её броском по таблице «Особые цели разумного предмета».

Чувства разумного предмета

1к4	Чувства
1	Слух и стандартное зрение до 30 фт.
2	Слух и стандартное зрение до 60 фт.
3	Слух и стандартное зрение до 120 фт.
4	Слух и тёмное зрение до 120 фт.

Общение разумного предмета

1к10	Общение
1-6	Предмет общается, передавая эмоции существу, несущему или владеющему им.
7-9	Предмет говорит на одном или нескольких языках.
10	Предмет говорит на одном или нескольких языках. Кроме того, предмет может телепатически общаться с любым существом, несущим его или владеющим им.

Мировоззрения разумного предмета

1к100	Мировоззрение
01-15	Законопослушный добрый
16-35	Нейтральный добрый
36-50	Хаотичный добрый
51-63	Законопослушный нейтральный
64-73	Нейтральный
74-85	Хаотичный нейтральный
86-89	Законопослушный злой
90-96	Нейтральный злой
97-00	Хаотичный злой

Особая цель разумного предмета

1к10	Особая цель
1	**Противоположное мировоззрение.** Предмет стремится победить или уничтожить существ с диаметрально противоположным мировоззрением. Такой предмет никогда не бывает с нейтральным мировоззрением.
2	**Погибель.** Предмет стремится помешать или уничтожить существ определённого типа, таких как конструкты, исчадия или нежить.
3	**Создатель.** Предмет ищет своего создателя и хочет понять, зачем он был создан.
4	**Судьба.** Предмет верит, что у него и его носителя важная роль в будущих событиях.
5	**Разрушитель.** Предмет жаждет разрушений и подстрекает своего владельца сражаться с кем попало.
6	**Слава.** Предмет стремится к славе как величайший магический предмет в мире, прославляя или позоря своего владельца.
7	**Знания.** Предмет жаждет знаний, стремится разгадать тайну, узнать секрет или расшифровать пророчество.
8	**Защитник.** Предмет стремится защищать определённый вид существ, например, эльфов или оборотней.
9	**Родственная душа.** Предмет ищет другой разумный магический предмет, возможно, похожий на него.
10	**Храмовник.** Предмет стремится защищать слуг и интересы конкретного божества.

Конфликт

Когда носитель разумного предмета действует вопреки мировоззрению или цели предмета, может возникнуть конфликт. В случае такого конфликта носитель предмета совершает спасбросок Харизмы (Сл. 12 + модификатор Харизмы предмета). При провале предмет предъявляет одно или несколько из следующих требований:

Преследуй мои цели. Предмет требует, чтобы носитель стремился к целям предмета, отвергая все прочие.

Избавься. Предмет требует, чтобы носитель избавился от всего, что предмет считает отвратительным.

Перемены. Предмет требует, чтобы его передали другому.

Держи меня рядом. Предмет настаивает, чтобы его постоянно носили или держали при себе.

Если носитель отказывается выполнить требования предмета, то тот может предпринять одно из следующих действий:

- Сделать настройку на себя невозможной для носителя.
- Подавить одно или несколько своих активируемых свойств.
- Попытаться взять под контроль носителя — в этом случае носитель совершает спасбросок Харизмы (Сл. 12 + модификатор Харизмы предмета). При провале носитель получает состояние очарованный на 1к12 часов. Пока он находится под этим эффектом, он обязан пытаться следовать приказам предмета. Если носитель получает урон, то он повторяет спасбросок, прекращая эффект при успехе. Независимо от успеха или провала, предмет не может использовать эту силу вновь до следующего рассвета.



Raluca Marinescu
Оригинал

Артефакты

Артефакт — это уникальный, исключительно могущественный магический предмет с собственной историей и происхождением. Он мог быть создан в разгар кризиса, угрожавшего королевству, миру или даже всей Мультивселенной, и хранить в себе отпечаток этого ключевого момента в истории.

Некоторые артефакты появляются тогда, когда они нужнее всего. В других случаях всё наоборот: когда такие артефакты находят, сам мир содрогается от последствий этой находки. В любом случае, введение артефакта в кампанию требует обдуманного подхода. Это может быть предмет, за обладание которым сражаются противоборствующие стороны, или нечто необходимое приключенцам для преодоления величайшего испытания.

Персонажи обычно не находят артефакты в ходе обычных приключений. На самом деле, артефакты появляются только тогда, когда вы этого хотите, ведь они в равной степени являются сюжетными элементами и магическими предметами. Отслеживание и возвращение артефакта часто становится главной целью приключения. Персонажам предстоит гоняться за слухами, проходить серьёзные испытания и отправляться в опасные, полузабытые места, чтобы найти искомый артефакт. В качестве альтернативы, главный злодей может уже владеть артефактом. Завладеть им и уничтожить — возможно, единственный способ гарантировать, что его силу не используют во зло.

Малые положительные свойства

1к100	Свойство
01-20	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете владение одним навыком по выбору Мастера.
21-30	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете иммунитет к состоянию отравленный.
31-40	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный.
41-50	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете сопротивление к одному типу урона по выбору Мастера.
51-60	Пока вы настроены на артефакт, вы можете накладывать один заговор (выбранный Мастером) с помощью него.
61-70	Пока вы настроены на артефакт, вы можете накладывать одно заклинание 1 уровня (выбранное Мастером) с помощью него. После наложения заклинания бросьте 1к6. При результате от 1 до 5 вы не можете снова наложить его таким способом до следующего рассвета.
71-80	Как в пунктах 61–70, но заклинание — 2 уровня.
81-90	Как в пунктах 61–70, но заклинание — 3 уровня.
91-00	Пока вы настроены на артефакт, вы получаете бонус +1 к КД.



Создание магических предметов требует времени и исследований. Оригинал

Основные положительные свойства

1к100	Свойство
01-20	Пока вы настроены на артефакт, одна из ваших характеристик (выбранная Мастером) увеличивается на 2, до максимума 24.
21-30	Пока вы настроены на артефакт, вы восстанавливаете 1к6 хитов в начале каждого своего хода, если у вас есть хотя бы 1 хит.
31-40	Когда вы попадаете по цели атакой, настроенные на артефакт, цель получает дополнительно 1к6 урона силовым полем.
41-50	Пока вы настроены на артефакт, ваша скорость увеличивается на 10 футов.
51-60	Пока вы настроены на артефакт, вы можете накладывать одно заклинание 4 уровня (выбранное Мастером) с помощью него. После наложения заклинания бросьте 1к6. При результате от 1 до 5 вы не можете снова наложить его таким способом до следующего рассвета.
61-70	Как в 51–60, но заклинание 5 уровня.
71-80	Как в 51–60, но заклинание 6 уровня.
81-90	Как в 51–60, но заклинание 7 уровня.
91-00	Пока вы настроены на артефакт, вы невосприимчивы к состояниям ослеплённый, оглохший, окаменевший и ошеломлённый.

Малые отрицательные свойства

1к100	Свойство
01-08	Пока вы настроены на артефакт, вы совершаете с помехой любую проверку характеристики или спасбросок, использующие Силу или Телосложение.
09-16	Пока вы настроены на артефакт, вы совершаете с помехой спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.
17-24	Пока вы настроены на артефакт, у вас уязвимость к урону ядом.
25-32	Пока вы настроены на артефакт, вы ослеплены, если находитесь от него на расстоянии более 10 фт.
33-40	Пока вы настроены на артефакт, вы оглушены, если находитесь от него на расстоянии более 10 фт.
41-48	Пока вы настроены на артефакт, вы полностью теряете обоняние.
49-66	Пока вы настроены на артефакт, ваша внешность изменяется по решению Мастера.
67-72	Пока вы настроены на артефакт, от вас исходит кислый запах, ощущаемый на расстоянии до 10 фт.
93-76	Каждый раз, когда вы прикасаетесь к немагическому драгоценному камню или произведению искусства, будучи настроенным на этот артефакт, его стоимость уменьшается вдвое. Это влияет на каждый предмет только один раз.
77-80	Пока вы настроены на артефакт, вся святая вода в пределах 10 фт. от вас уничтожается.
81-84	Пока вы настроены на артефакт, все немагические источники огня в пределах 30 фт. от вас гаснут.
85-88	Пока вы настроены на артефакт, другие существа не могут совершать короткий или продолжительный отдых в пределах 300 фт. от вас.
89-92	Пока вы настроены на артефакт, вы убиваете любую немагическую растительность, к которой прикасаетесь, если она не является существом.
93-00	Пока вы настроены на артефакт, все звери с ПО 6 или ниже в пределах 30 футов от вас настроены к вам враждебно.

Основные отрицательные свойства

1к100	Свойство
01-09	Вы не можете настроиться на другие магические предметы, пока настроены на артефакт. Когда вы настраиваетесь на артефакт, ваша настройка на другие магические предметы немедленно прекращается.
10-18	При настройке на артефакт одна случайная ваша характеристика понижается на 2, до минимума 3. Заклинание Высшее восстановление восстанавливает характеристику.
19-27	При настройке на артефакт вы получаете 8к10 урона психической энергией.
28-36	При первой настройке на артефакт он даёт вам задание, определяемое Мастером. Вы не можете использовать ни одно из свойств артефакта, пока не выполните задание.
37-45	Каждый раз при настройке на артефакт существует 10% шанс привлечь внимание божества, которое отправляет аватара, чтобы отобрать артефакт. Аватар имеет то же мировоззрение, что и создатель артефакта, и использует статблок эмпирея. Получив артефакт, аватар исчезает.
46-54	Каждый раз при настройке на артефакт вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 10 или умереть от шока. В случае смерти вы мгновенно превращаетесь в умертвие, находящегося под контролем Мастера, и обязаны охранять артефакт.
55-63	Артефакт ослабляет зелья в пределах 10 фт. от себя, делая их немагическими.
64-72	Артефакт стирает свитки в пределах 10 фт. от себя, делая их немагическими.
73-81	Пока вы настроены на артефакт, существа определённого типа, отличного от гуманоидов (выбранного Мастером), всегда враждебны к вам.
82-90	Пока вы настроены на артефакт, у вас уязвимость ко всему урону.
91-96	В артефакте заключён смертельный слаад. Каждый раз при настройке на артефакт существует 10% шанс, что слаад вырвется на свободу. В этом случае он появляется в незанятом пространстве как можно ближе к вам и атакует вас.
97-00	Пока вы настроены на артефакт, вы не можете тратить кости хитов или восстанавливать хиты.

Список магических предметов

Магические предметы

Магические предметы отсортированы по редкости: вариативные (те, у которых может быть разная редкость), обычные, необычные, редкие, очень редкие, легендарные и артефакты. Внутри каждой редкости предметы отсортированы по русскому алфавиту.

Вариативные

Боеприпас +1, +2 или +3 [Ammunition, +1, +2, or +3]

Оружие (любой боеприпас), необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урону, совершённым при использовании этого магического боеприпаса. Бонус определяется редкостью боеприпаса. Попав в цель, боеприпас перестаёт быть магическим.

Эти боеприпасы обычно находятся или продаются в количестве 10 или 20 штук. 10 таких снарядов эквивалентны по стоимости зелью той же редкости.

Волшебная палочка боевого мага +1, +2 или +3 [Wand of the War Mage, +1, +2, or +3]

Волшебная палочка, необычная (+1), редкая (+2), очень редкая (+3) (требуется настройка заклинателем)

Держа эту палочку вы получаете бонус к броскам атаки заклинанием, который зависит от редкости палочки. Кроме того, вы игнорируете укрытие на половину при совершении броска атаки заклинанием.

Доспех +1, +2 или +3 [Armor , +1, +2, or +3]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), редкий (+1), очень редкий (+2) или легендарный (+3)

Вы получаете бонус к классу доспеха (КД) при ношении этого доспеха. Бонус определяется его редкостью.

Доспех +1 (латы), Волшебная палочка боевого мага. Художник: Conceptopolis



Жезл хранителя договора [Rod of the Pact Keeper]

Жезл, необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3) (требуется настройка колдуном)

Держа этот жезл, вы получаете бонус к броскам атаки заклинаниями и к Сл. спасбросков ваших заклинаний колдуна. Бонус определяется редкостью жезла.

Кроме того, вы можете восстановить одну ячейку заклинаний действием магия, держа жезл. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Зачарованное оружие [Enspelled Weapon]

Оружие (любое простое или воинское), редкость варьируется (требуется настройка)

Это оружие зачаровано заклинанием 8 уровня или ниже. Заклинание выбирается при создании оружия и должно принадлежать одной из школ магии: вызов, прорицание, воплощение, некромантия или преобразование. Оружие имеет 6 зарядов и восстанавливает 1к6 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите это оружие, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить это заклинание из оружия.

Уровень заклинания, связанного с оружием, определяет Сл. его спасброска, бонус к атаке и редкость доспеха, как указано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл.	Бонус атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Зачарованный доспех [Enspelled Armor]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), редкость варьируется (требуется настройка)

Этот доспех зачарован заклинанием 8 уровня или ниже. Заклинание выбирается при создании доспеха и должно принадлежать к школе ограждения или иллюзии. Доспех имеет 6 зарядов и восстанавливает 1к6 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите этот доспех, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить это заклинание из доспеха.

Уровень заклинания, связанного с доспехом, определяет Сл. его спасброска, бонус к атаке и редкость доспеха, как указано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл.	Бонус атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Зачарованный посох [Enspelled Staff]

Посох, редкость варьируется (требуется настройка заклинателем)

Этот посох зачарован заклинанием 8 уровня или ниже. Заклинание выбирается при создании посоха и может принадлежать к любой школе магии. Посох имеет 6 зарядов и восстанавливает 1к6 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите этот посох, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить это заклинание из посоха. Если вы потратите последний заряд посоха, то бросьте 1к20. При результате 1 посох теряет свои свойства и становится немагическим боевым посохом.

Уровень заклинания, связанного с посохом, определяет Сл. его спасброска, бонус к атаке и редкость доспеха, как указано в таблице ниже.

Уровень заклинания	Редкость	Сл.	Бонус атаки
Заговор	Необычный	13	+5
1	Необычный	13	+5
2	Редкий	13	+5
3	Редкий	15	+7
4	Очень редкий	15	+7
5	Очень редкий	17	+9
6	Легендарный	17	+9
7	Легендарный	18	+10
8	Легендарный	18	+10

Зелье силы великана [Potion of Giant Strength]

Зелье, редкость варьируется

Когда вы выпиваете это зелье, ваш показатель силы изменяется на 1 час. Тип великана определяет значение показателя (см. таблицу ниже). Зелье не оказывает на вас эффекта, если ваш показатель силы равен или выше указанного значения.

Прозрачная жидкость этого зелья содержит плавающий в ней светящийся осколок, напоминающий ноготь великана.

Тип великана	Сила	Редкость
Холмовой	21	Необычное
Морозный или каменный	23	Редкое
Огненный	25	Редкое
Облачный	27	Очень редкое
Штормовой	29	Легендарное

Зелья лечения [Potions of Healing]

Зелье, редкость варьируется

Вы восстанавливаете хиты, когда выпиваете это зелье. Количество восстанавливаемых хитов зависит от редкости зелья, как показано в таблице ниже.

Какой бы силы ни было это зелье, его красная жидкость мерцает при встряхивании.

Зелье	Лечение	Редкость
Зелье лечения	2к4 + 2	Обычное
Зелье лечения (большое)	4к4 + 4	Необычное
Зелье лечения (отличное)	8к4 + 8	Редкое
Зелье лечения (превосходное)	10к4 + 20	Очень редкое

Зелье силы великана (штормовой), Зелье лечения. Художник: Conceptopolis. Оригинал

Инструмент бардов [Instrument of the Bards]

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется настройка бардом)

Инструмент бардов превосходит обычный инструмент во всех отношениях. Существует 7 типов таких инструментов, каждый из которых назван в честь одной из коллегии бардов. Таблица «Инструменты бардов» перечисляет заклинания, общие для всех инструментов, а также заклинания, специфичные для каждого из них и их редкости. Существо, которое попытается играть на инструменте, не настроившись на него, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить 2к4 урона психической энергией.

Вы можете использовать инструмент, чтобы наложить одно из его заклинаний. После того как инструмент применён для наложения заклинания, он не может быть применён для наложения этого же заклинания снова до следующего рассвета. Для заклинаний применяется ваша заклинательная характеристика и Сл. спасброска.

Инструмент	Редкость	Заклинания
Все	—	Полёт, Невидимость, Левитация, Защита от зла и добра и заклинания, перечисленные для конкретного инструмента.
Арфа Анструт	Очень редкий	Лечение ран (5 уровень), Град, Стена шипов
Мандалина Канаит	Редкий	Лечение ран (3 уровень), Рассеивание магии, Защита от энергии (только к урону электричеством)
Лира Кли	Редкий	Изменение формы камня, Стена огня, Стена ветра
Лютня Досс	Необычный	Дружба с животными, Защита от энергии (только к урону огнём), Защита от яда
Бандура Фоклучан	Необычный	Опутывание, Огонь фей, Дубинка, Разговор с животными
Цитра Мак-Фуирмид	Необычный	Дубовая кожа, Лечение ран, Туманное облако
Арфа Оллава	Легендарный	Смятение, Власть над погодой, Огненная буря



Инструменты бардов (мандалина Канаит, лира Кли, арфа Анструт, арфа Оллава, бандура Фоклучан, лютня Досс, цитра Мак-Фуирмид). Художник: Conceptopolis

Камень Йоун [Ioun Stone]

Чудесный предмет, редкость варьируется (требуется настройка)

Примерно размером с марбл (~1 см в радиусе), камни Йоун названы в честь Йоун, бога знаний и пророчества, почитаемого в некоторых мирах. Существует множество типов камней Йоун, каждый из которых представляет собой уникальную комбинацию формы и цвета.

Вы можете действием магия подбросить камень Йоун в воздух и он начнёт вращаться вокруг вашей головы на расстоянии 1к3 футов, предоставляя вам свои эффекты. Одновременно вокруг вашей головы может вращаться до 3 камней Йоун.

Каждый камень Йоун, вращающийся вокруг вашей головы, считается объектом, который вы носите. Камень избегает столкновений с другими существами и предметами, регулируя свою орбиту, и предотвращает любые попытки других существ атаковать его или схватить.

Действием использование вы можете схватить и убрать любое количество камней Йоун, вращающихся вокруг вашей головы. Если ваша настройка на камень Йоун заканчивается, пока он вращается вокруг вашей головы, то камень падает, как если бы вы его уронили.

Тип камня определяет его редкость и эффекты.

Поглощение [Absorption]

Очень редкий

Пока этот бледно-лавандовый эллипсоид вращается вокруг вашей головы, вы можете реакцией отменить заклинание 4 уровня или ниже, наложенное существом, которое вы видите. Отменённое заклинание не имеет эффекта, а любые ресурсы, использованные для его наложения, теряются. После того как камень отменяет заклинания суммарным уровнем 20, он теряет магию, становится тускло-серым и перестаёт быть магическим.

Проворство [Agility]

Очень редкий

Ваша Ловкость увеличивается на 2 (максимум 20), пока этот тёмно-красный шар вращается вокруг вашей головы.

Восприятие [Awareness]

Редкий

Пока этот тёмно-синий ромб вращается вокруг вашей головы, вы получаете преимущество на броски инициативы и проверки Мудрости (Внимательность).

Стойкость [Fortitude]

Очень редкий

Ваше Телосложение увеличивается на 2 (максимум 20), пока этот розовый ромб вращается вокруг вашей головы.

Большое поглощение [Greater Absorption]

Легендарный

Пока этот мраморный лавандово-зелёный эллипсоид вращается вокруг вашей головы, вы можете реакцией отменить заклинание 8 уровня или ниже, наложенное существом, которое вы видите. Отменённое заклинание не имеет эффекта, а любые ресурсы, использованные для его наложения, теряются. После того как камень отменяет заклинания суммарным уровнем 20, он теряет магию, становится тускло-серым и перестаёт быть магическим.

Проницательность [Insight]

Очень редкий

Ваша Мудрость увеличивается на 2 (до максимума 20), пока эта светящаяся голубая сфера вращается вокруг вашей головы.

Рассудок [Intellect]

Очень редкий

Ваш Интеллект увеличивается на 2 (до максимума 20), пока эта мраморная алая с синим сфера вращается вокруг вашей головы.

Лидерство [Leadership]

Очень редкий

Ваша Харизма увеличивается на 2 (до максимума 20), пока эта мраморная розово-зелёная сфера вращается вокруг вашей головы.

Мастерство [Mastery]

Легендарный

Ваш бонус мастерства увеличивается на 1, пока эта бледно-зелёная призма вращается вокруг вашей головы.

Защита [Protection]

Редкий

Вы получаете бонус +1 к КД, пока эта пыльно-розовая призма вращается вокруг вашей головы.

Регенерация [Regeneration]

Легендарный

Вы восстанавливаете 15 хитов в конце каждого часа, если у вас есть хотя бы 1 хит и пока этот жемчужно-белый веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы.

Резерв [Reserve]

Редкий

Этот ярко-фиолетовый кристалл хранит заклинания, которые были вложены в него, до тех пор, пока вы не наложите их. Камень может хранить до 4 уровней заклинаний одновременно. При нахождении он содержит 1к4 уровней заклинаний, выбранных Мастером.

Любое существо может вложить заклинание от 1 до 4 уровня в этот камень, коснувшись его при наложении заклинания. Заклинание не оказывает эффекта и сохраняется в камне. Если камень не может вместить заклинание, то оно теряется без эффекта. Уровень ячейки, использованной для наложения заклинания, определяет, сколько пространства оно занимает.

Пока этот камень вращается вокруг вашей головы, вы можете использовать любое заклинание, хранящееся в нем. Заклинание использует уровень ячейки, сложность спасброска, бонус к атаке заклинания и характеристику заклинания оригинального заклинателя, но считается, что это вы наложили заклинание. После использования заклинание больше не хранится в камне, освобождая пространство.

Сила [Strength]

Очень редкий

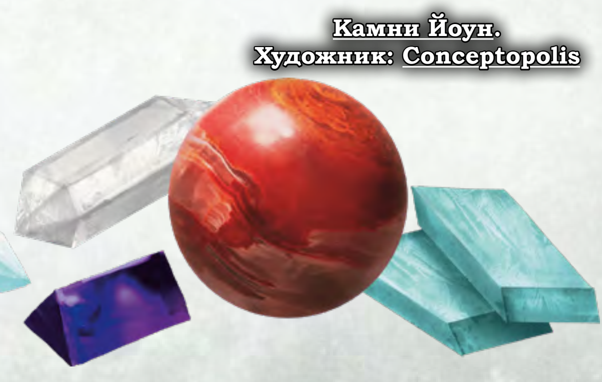
Ваша Сила увеличивается на 2 (максимум 20), пока этот бледно-голубой ромб вращается вокруг вашей головы.

Питание [Sustenance]

Редкий

Вам не нужно есть или пить, пока этот прозрачный веретенообразный камень вращается вокруг вашей головы.

Камни Йоун. Художник: Conceptopolis





Перо кваля (кнут, якорь, птица, лодка-лебедь). Художник: Coupleofkooks, Conceptopolis.

Обмотки безоружной мощи [Wraps of Unarmed Power]

Чудесный предмет, необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3)

Пока вы носите эти обмотки, вы получаете бонус к броскам атаки и урону, нанесённому вашими безоружными ударами. Бонус определяется редкостью обмоток, и эти удары наносят по вашему выбору урон силовым полем или своим обычным типом урона.

Оружие +1, +2 или +3 [Weapon, +1, +2, or +3]

Оружие (любое простое или воинское), необычное (+1), редкое (+2) или очень редкое (+3)

Вы получаете бонус к броскам атаки и урону, совершаемым этим магическим оружием. Бонус определяется редкостью оружия.

Перо Кваля [Quaal's Feather Token]

Чудесный предмет, редкость варьируется

Этот предмет выглядит как перо. Существует несколько типов перьев Кваля, каждое из которых обладает своим одноразовым эффектом. Мастер выбирает тип пера или определяет его случайно, бросая кость и сверясь с таблицей «Перья Кваля». Тип пера определяет его редкость.

Перья Кваля

1к100	Перо	Редкость
01-20	Якорь	Необычный
21-35	Птица	Редкий
36-50	Веер	Необычный
51-65	Лодка-лебедь	Редкий
66-90	Дерево	Необычный
91-00	Кнут	Редкий

Якорь (необычный)

Вы можете действием магия коснуться пером лодки или корабля. В течение следующих 24 часов судно невозможно сдвинуть любым способом. Повторное прикосновение пера к судну заканчивает эффект. Когда эффект заканчивается, перо исчезает.

Птица (редкий)

Вы можете действием магия подбросить перо на 5 футов в воздух. Перо исчезает, и на его месте появляется огромная разноцветная птица. Птица использует статблок рух, но не может атаковать. Она подчиняется вашим простым командам и может нести до 500 фунтов, летая на максимальной скорости (16 миль в час, максимум 144 мили в день с 1 часом отдыха каждые 3 часа полёта), или 1000 фунтов с половиной этой скорости. Птица исчезает после преодоления максимального дневного расстояния или если её хиты опускаются до 0. Вы можете отпустить птицу действием магия.

Веер (необычный)

Если вы находитесь на лодке или корабле, вы можете действием магия подбросить перо на расстояние до 10 футов в воздух. Перо исчезает, а на его месте появляется гигантский махающий веер. Веер парит и создаёт сильный ветер. Этот ветер может наполнить паруса одного корабля, увеличивая его скорость на 5 миль в час на 8 часов. Вы можете развеять веер действием магия.

Лодка-лебедь (редкий)

Вы можете действием магия прикоснуться пером к водоёму диаметром не менее 60 футов. Перо исчезает, а на его месте появляется лодка длиной 50 футов и шириной 20 футов в форме лебедя. Лодка движется самостоятельно по воде со скоростью 6 миль в час. Находясь на лодке, вы можете действием магия приказать ей двигаться или повернуть до 90 градусов. Лодка существует 24 часа, после чего исчезает. Вы можете развеять лодку действием магия.

Дерево (необычное)

Вы должны находиться на открытом воздухе, чтобы использовать это перо. Вы можете действием магия прикоснуться пером к свободному пространству на земле. Перо исчезает, а на его месте появляется немагический дуб. Дерево имеет высоту 60 футов, диаметр ствола 5 футов, а его ветви на вершине раскидываются радиусом 20 футов.

Кнут (редкий)

Вы можете действием магия бросить перо в точку в пределах 10 футов от вас. Перо исчезает, а на его месте появляется парящий кнут. Затем вы можете бонусным действием произвести рукопашную атаку заклинанием против существа в пределах 10 футов от кнута с бонусом к атаке +9. При попадании цель получает 1к6 + 5 урона силовым полем.

Бонусным действием вы можете переместить полётом кнут на расстояние до 20 футов и повторить атаку против существа в пределах 10 футов от кнута. Кнут исчезает через 1 час, когда либо вы действием магия рассеиваете его, либо вы умираете, либо вы получаете состояние недееспособный.

Пояс силы великана [Belt of Giant Strength]

Чудесный предмет, редкость вариативная (требуется настройка)

Пока вы носите этот пояс, значение вашей Силы изменяется на показатель от пояса. Показатель пояса определяется типом великана (см. таблицу ниже). Этот предмет не оказывает на вас никакого эффекта, если ваша Сила без пояса равна или превышает показатель пояса.

Пояс	Сила	Редкость
Пояс силы великана (холмовой)	21	Редкий
Пояс силы великана (морозный или каменный)	23	Очень редкий
Пояс силы великана (огненный)	25	Очень редкий
Пояс силы великана (облачный)	27	Легендарный
Пояс силы великана (штормовой)	29	Легендарный

Рог Валгаллы [Horn of Valhalla]

Чудесный предмет, редкий (серебряный или латунный), очень редкий (бронзовый) или легендарный (железный)

Вы можете действием магия подуть в рог. В ответ в незанятых клетках в пределах 60 футов от вас появляются духи воинов с плана Асгард. Каждый дух использует статблок берсерк и возвращается на Асгард через 1 час или когда его хиты опускаются до 0. Духи выглядят как живые, дышащие воины и обладают иммунитетом к состояниям очарованный и испуганный. После применения рог нельзя использовать снова в течение 7 дней.

Существует 4 известных типа Рога Валгаллы, каждый из которых сделан из определенного металла. Тип рога определяет количество призываемых духов, а также требование для его использования. Мастер выбирает тип рога или определяет его случайно, бросая кость в соответствии с таблицей ниже.

Если вы используете рог, не соответствуя его требованиям, то призванные духи атакуют вас. Если вы соответствуете требованиям, то они являются дружественными к вам и вашим союзникам и следуют вашим командам.

1к100	Тип	Кол-во	Требования
01-40	Серебряный	2	Нет
14-75	Латунный	3	Владение всем простым оружием
76-90	Бронзовый	4	Владение всеми средними доспехами
91-00	Железный	5	Владение всем воинским оружием

Рог Валгаллы, Пояс силы великана (огненный), Пояс силы великана (каменный). Художник: Conceptopolis

Свиток заклинания [Spell Scroll]

Свиток, редкость варьируется

Свиток заклинания содержит слова одного заклинания, написанные мистическим шифром. Если заклинание есть в вашем списке заклинаний, вы можете прочитать свиток и наложить это заклинание без материальных компонентов. В противном случае свиток непонятен. Наложение заклинания чтением свитка требует обычного времени наложения заклинания. После наложения заклинания свиток рассыпается в прах. Если наложение прервано, свиток не теряется.

Если заклинание есть в вашем списке заклинаний, но уровень заклинания выше, чем вы можете обычно накладывать, то вы совершаете проверку заклинательной характеристики, чтобы определить, наложите ли вы заклинание. Сл. равна 10 + уровень заклинания. При неудаче заклинание исчезает со свитка без какого-либо другого эффекта.

Уровень заклинания на свитке определяет Сл. спасброска от заклинания и бонус атаки, а также редкость свитка, как показано в следующей таблице.

Уровень заклинания	Редкость	Сложность спасброска	Бонус атаки
Заговор	Обычный	13	+5
1	Обычный	13	+5
2	Необычный	13	+5
3	Необычный	15	+7
4	Редкий	15	+7
5	Редкий	17	+9
6	Очень редкий	17	+9
7	Очень редкий	18	+10
8	Очень редкий	18	+10
9	Легендарный	19	+11

Копирование свитка в книгу заклинаний. Заклинание волшебника на Свитке заклинания может быть скопировано в книгу заклинаний. Когда заклинание копируется таким образом, переписчик должен преуспеть в проверке Интеллекта (Аркана) со Сл. 10 + уровень заклинания. При успешной проверке заклинание копируется. Независимо от успеха или провала проверки, Свиток заклинания уничтожается.



Свиток заклинания.
Художник: Conceptopolis



Статуэтки чудесной силы (обсидиановый скакун, эбеновая муха, мраморный слон, ониксовая собака, золотые львы). Художник: Conceptopolis

Статуэтка чудесной силы [Figurine of Wondrous Power]

Чудесный предмет, редкость варьируется

Статуэтка чудесной силы — это статуэтка, достаточно малая, чтобы поместиться в кармане. Действием магия вы можете бросить статуэтку в точку на земле в пределах 60 футов от вас, статуэтка превращается в живое существо, указанное в описании статуэтки ниже. Если место, где должно появиться существо, занято другими существами или объектами, или если там недостаточно пространства, то статуэтка не превращается в существо.

Существо является дружественным к вам и вашим союзникам. Оно понимает ваши языки, выполняет ваши команды и действует сразу после вас в порядке инициативы. Если вы не отдаёте команд, то существо защищает себя, но не предпринимает других действий.

Существо существует в течение времени, указанного для каждой статуэтки. В конце этого времени существо возвращается в форму статуэтки. Оно также возвращается в форму статуэтки раньше, если его форма теряет все хиты или если вы действием магия касаетесь существа, чтобы вернуть его в форму статуэтки. Когда существо снова становится статуэткой, её свойство нельзя использовать до истечения определённого времени, указанного в описании статуэтки.

Бронзовый грифон (редкий) [Bronze Griffon]

Эта бронзовая статуэтка изображает грифона в боевой позе. Она может превращаться в грифона на срок до 6 часов. После применения статуэтка не может быть активирована снова в течение 5 дней.

Эбеновая муха (редкий) [Ebony Fly]

Эта эбеновая статуэтка, вырезанная в виде слепня, может превращаться в гигантскую муху (см. прилагаемый статблок) на срок до 12 часов и может использоваться как верховое животное. После применеия статуэтка не может быть активирована снова в течение 2 дней.

Золотые львы (редкий) [Golden Lions]

Эти золотые статуэтки львов всегда создаются парами. Вы можете использовать одну фигурку или обе одновременно. Каждая может превращаться в льва на срок до 1 часа. После применения одной статуэтки она не может быть активирована снова в течение 7 дней.

Костяные козлы (редкий) [Ivory Goats]

Эти фигурки козлов из кости всегда создаются в наборах из 3 штук. Каждый козёл уникален и обладает различными свойствами. Их характеристики следующие:

Козёл ужаса. Эта фигурка может превратиться в гигантского козла на срок до 3 часов. Козёл не может атаковать, но вы можете (без вреда для козла) снять его рога и использовать их как оружие. Один рог становится копьём +1, а другой — длинным мечом +2. Снятие рога требует совершения действия магия. Оружие исчезает и рога возвращаются, когда козёл снова становится статуэткой. Пока вы находитесь верхом на козле, любое враждебное существо, начинающее ход в пределах 30-футовой эманации от козла, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние испуганный на 1 минуту, пока вы не спешитесь или пока козёл не вернётся в форму статуэтки. Испуганное существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Если существо преуспеет в спасброске, то оно становится невосприимчивым к этому эффекту на следующие 24 часа. После применения этой фигурки её нельзя использовать снова в течение 15 дней.

Козёл путешествий. Эта статуэтка может превратиться в крупного козла с такими же характеристиками, как у ездовой лошади. У неё есть 24 заряда, и каждый час (или часть часа), проведённый в форме козла, расходуется 1 заряд. Пока у статуэтки есть заряды, вы можете применять её столько раз, сколько захотите. Когда заряды заканчиваются, козёл возвращается в форму статуэтки и статуэтку нельзя применить снова в течение 7 дней, после чего все потраченные заряды восстанавливаются.

Козёл перевозки. Эта статуэтка может превратиться в гигантского козла на срок до 3 часов. После её применения её нельзя использовать снова в течение 30 дней.

Мраморный слон (редкий) [Marble Elephant]

Эта мраморная статуэтка изображает трубящего слона. Она может превращаться в слона на срок до 24 часов. После применения её нельзя использовать повторно в течение 7 дней.

Обсидиановый скакун (очень редкий) [Obsidian Steed]

Эта полированная обсидиановая статуэтка в виде лошади может превращаться в кошмара на срок до 24 часов. Кошмар сражается только для защиты себя. После применения её нельзя использовать повторно в течение 5 дней.

Статуэтка имеет шанс 10% при каждом использовании игнорировать ваши приказы, включая команду вернуться в форму статуэтки. Если вы оседлаете кошмара, пока он игнорирует ваши приказы, вы и кошмар мгновенно перемещаетесь в случайное место на плане Гадеса, где кошмар возвращается в форму статуэтки.

Ониксовая собака (Редкий) [Onyx Dog]

Эта ониксовая статуэтка в виде собаки может превращаться в мастифа на срок до 6 часов. Мастиф обладает Интеллектом 8 и может говорить на общем. Он также обладает слепым зрением с досягаемостью 60 футов. После применения её нельзя использовать повторно в течение 7 дней.

Серпентиновая сова (редкая) [Serpentine Owl]

Эта серпентиновая статуэтка в форме совы может превратиться в гигантскую сову на срок до 8 часов. Гигантская сова может общаться с вами телепатически на любой дистанции, если вы оба находитесь на одном плане. После применения статуэтка не может быть использована повторно в течение 2 дней.

Серебряный ворон (необычный) [Silver Raven]

Эта серебряная статуэтка ворона может превратиться в ворона на срок до 12 часов. После применения она не может быть использована повторно в течение 2 дней. В форме ворона статуэтка даёт вам возможность наложить на неё заклинание Почтовое животное.

Гигантская муха [Giant Fly]

Большой зверь, без мировоззрения

КД 11 **Инициатива:** +1 (11)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 30 фт., летая 60 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	14	+2	+2	**Лов**	13	+1	+1	**Вын**	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	3	-4	-4

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки —

ПО — (Опыт 0; БМ +2)

Щит +1, +2 или +3 [Shield, +1, +2, or +3]

Доспех (щит), необычный (+1), редкий (+2) или очень редкий (+3)

Держа этот щит, вы получаете бонус к КД, определяемый редкостью щита, в дополнение к обычному бонусу щита к КД.



Статуэтки чудесной силы (костяные козлы, серпентиновая сова). Художник: Conceptopolis

Обычные

Амулет тёмного осколка [Dark Shard Amulet]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка колдуном)

Этот амулет выполнен из цельного осколка прочного экстрапланарного материала. Пока он надет на вас, вы получаете следующие эффекты:

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать этот амулет в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний колдуна.

Неизвестный заговор. Действием магия вы можете попробовать наложить заговор, которого не знаете. Этот заговор должен быть в списке заклинаний колдуна и иметь время накладывание 1 действие. Для этого совершите проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 10. При успехе вы накладываете заклинание. При провале наложить заклинание не удаётся и действие, которое было предназначено для наложения заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова применить это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

Бусина насыщения [Bead of Nourishment]

Чудесный предмет, обычный

Эта безвкусная желеобразная бусина растворяется у вас на языке и насыщает вас, как рацион на 1 день.

Бусина освежения [Bead of Refreshment]

Чудесный предмет, обычный

Эта безвкусная желеобразная бусина растворяется в жидкости, превращая до пинты жидкости в питьевую холодную воду. Бусина не оказывает эффект на магические жидкости или опасные вещества, такие как яд.



Амулет тёмного осколка, Говорящая кукла. Художник: Conceptopolis

Волшебная палочка пиротехники [Wand of Pyrotechnics]

Волшебная палочка, обычная

Эта волшебная палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд и создать безвредную вспышку разноцветного света в точке, которую вы видите на расстоянии до 120 футов. Вспышка света сопровождается потрескивающим шумом, слышимым на расстоянии до 300 футов. Свет такой же яркий, как пламя факела, но длится всего секунду.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка взрывается безвредным пиротехническим всполохом и уничтожается.

Говорящая кукла [Talking Doll]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Когда эта кукла находится на расстоянии 5 футов от вас, вы можете во время короткого отдыха научить её произносить до 6 фраз, каждая из которых не может содержать более 6 слов, а также задать условие, при котором кукла произносит каждую фразу. Вы также можете заменить старые фразы на новые. Условие должно происходить в пределах 5 футов от куклы, чтобы она заговорила. Например, когда кто-то поднимает куклу, она может сказать: «Я хочу кусочек конфетки». Фразы куклы забываются, когда ваша настройка на неё заканчивается.

Горшок пробуждения [Pot of Awakening]

Чудесный предмет, обычный

Если вы посадите обычный куст в этот 10-фунтовый глиняный горшок и позволите ему расти в течение 30 дней, то куст волшебным образом превращается в пробуждённый куст к концу этого срока. Когда куст пробуждается, его корни разрушают горшок, уничтожая его.

Пробуждённый куст дружелюбен к вам и выполняет ваши команды. При отсутствии команд с вашей стороны он ничего не делает.

Дирижёрская палочка [Wand of Conducting]

Волшебная палочка, обычная

Эта палочка имеет 3 заряда. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд и создать оркестровую музыку, размахивая ей. Музыка слышна в пределах 120 футов и прекращается, когда вы перестаёте размахивать палочкой.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 раздаётся печальный звук тромбона, палочка рассыпается в пыль и уничтожается.

Доспех быстрого снятия [Cast-off Armor]

Доспех (лёгкий, средний или тяжёлый доспех), обычный

Вы можете снять этот доспех действием магия.

Дымящий доспех [Smoldering Armor]

Доспех (любой), обычный

Из этих доспехов поднимаются струйки безвредного дыма без запаха, пока их носят.

Запасной глаз [Ersatz Eye]
Чудесный предмет, обычный

Этот магический глаз заменяет утраченный или удалённый настоящий глаз. Пока запасной глаз находится в вашей глазнице, вы видите через него так же, как будто это ваш натуральный глаз. Вы можете вставлять или вынимать запасной глаз действием магия, и его нельзя вынуть против вашей воли, пока вы живы.

Зелье лазания [Potion of Climbing]
Зелье, обычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, на 1 час. В течение этого времени вы получаете преимущество на проверки Силы (Атлетика), связанные с лазанием.

Это зелье разделено на коричневый, серебряный и серый слои, напоминающие полосы камня, которые не смешиваются между собой, как бы вы ни трясли пузырёк.

Зелье понимания [Potion of Comprehension]
Зелье, обычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания Понимание языков на 1 час.

Жидкость в этом зелье представляет собой прозрачную смесь с плавающими в ней крупицами соли и сажи.

Износостойкая книга заклинаний [Enduring Spellbook]
Чудесный предмет, обычный

Эта книга заклинаний, включая всё в ней записанное, не может быть повреждена огнём или водой. Кроме того, она не портится со временем.

Инструмент иллюзий [Instrument of Illusions]
Чудесный предмет, обычный

Пока вы играете на этом музыкальном инструменте, вы можете действием магия создать визуально иллюзорные эффекты без вреда в пределах 5-футовой эманации от инструмента. Если вы бард, то размер эманации увеличивается до 15 футов. Примеры визуальных эффектов включают светящиеся музыкальные ноты, призрачную танцовщицу, бабочек и медленно падающий снег. Магические эффекты не имеют ни вещества, ни звука, и они очевидно иллюзорны. Эффекты прекращаются, когда вы перестаете играть.

Инструмент надписей [Instrument of Scribing]
Чудесный предмет, обычный

Этот музыкальный инструмент имеет 3 заряда и восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете. Пока вы играете на нём, вы можете действием магия потратить 1 заряд и написать магическое сообщение на немагическом объекте или поверхности, которые вы видите в пределах 30 футов от себя. Сообщение может содержать до 6 слов и написано на языке, который вы знаете. Если вы бард, то вы можете написать дополнительно 7 слов и заставить сообщение слабо светиться, позволяя его видеть в немагической тьме. Наложение заклинания Рассеивание магии на сообщение стирает его. В противном случае сообщение исчезает через 24 часа.



Инструмент иллюзий. Художник: Conceptopolis

Коготь Сильваны [Sylvan Talon]
Оружие (кинжал, рапира, скимитар, короткий меч, серп или копьё), обычное (требуется настройка)

Пока это оружие находится при вас, вы понимаете невербальное общение всех фей, и они понимают ваше.

Тайное сообщение. Действием магия вы можете использовать это оружие, чтобы наложить заклинание Сообщение. После применения этого свойства вы не можете использовать его снова до следующего рассвета.

Кость шарлатана [Charlatan's Die]
Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Когда вы бросаете эту 6-гранную кость, вы можете выбрать, какой гранью она выпадет.

Кружка трезвости [Tankard of Sobriety]
Чудесный предмет, обычный

На одной стороне этой кружки изображено строгое лицо. Вы можете пить эль, вино или любой другой немагический алкогольный напиток, налитый в неё, не становясь пьяным. Кружка не оказывает никакого эффекта на магические жидкости или вредные вещества, такие как яд.



Коготь Сильваны (скимитар). Художник: Conceptopolis

Механистический амулет [Clockwork Amulet]

Чудесный предмет, обычный

Этот медный амулет содержит очень крошечные взаимосвязанные шестерёнки и питается магией из Механуса, плана предсказуемых механизмов. Изнутри слышны слабые тикающие и жужжащие звуки.

Когда вы носите этот амулет и совершаете бросок атаки, вы можете не бросать к20 и просто выбрать значение 10 на кости. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Монета соперников [Rival Coin]

Чудесный предмет, обычный

Эта золотая монета имеет изображение существа на каждой стороне. Два существа, изображённые на монете, должны быть известными соперниками или врагами друг друга. Например, на одной стороне Монеты соперников может быть изображена Иггвилв, а на другой Морденкайнен, или на одной Венджер, а на другой Тиамат. Одно из этих существ находится на стороне «орла», а другое — на стороне «решки».

Монета имеет 1 заряд и восстанавливает потраченный заряд ежедневно на рассвете. Вы можете действие магия подбросить монету, расходуя её заряд. Бросьте любую кость, чтобы определить, выпадет ли «орёл» (чётное число) или «решка» (нечётное число). Бросок также определяет эффект:

Орёл. Выберите одно существо, которое вы видите в пределах 60 футов от себя. Цель совершает спасбросок Мудрости со Сл. 13. При провале цель получает 2к4 урона психической энергией и помеху на следующий бросок атаки, который она совершит до конца своего следующего хода. При успехе цель получает только половину урона.

Решка. Вы получаете 1к4 урона психической энергией.

Опрокидывающий боеприпас [Walloping Ammunition]

Оружие (любой боеприпас), обычное

Существо, поражённое этим боеприпасом, должно преуспеть в спасброске Силы со Сл. 10 или получить состояние лежащий ничком.

Осенённый луной меч [Moon-Touched Sword]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), обычный

Во тьме обнажённое лезвие этого оружия излучает лунный свет, создавая яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет дополнительно на 15 футов.

Парфюм очарования [Perfume of Bewitching]

Чудесный предмет, обычный

Этот крошечный флакон содержит магический парфюм, которого хватает на 1 применение. Вы можете действием магия нанести парфюм на себя. Его эффект длится 1 час. В течение этого времени вы получаете преимущество на все проверки Харизмы (Обман и Убеждение), совершаемые для влияния на существо в пределах 5 футов от вас.

Плащ множества стилей [Cloak of Many Fashions]

Чудесный предмет, обычный

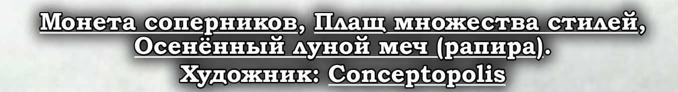
Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием изменить его стиль, цвет и видимое качество. Вес плаща не меняется. Независимо от внешнего вида, он может быть только плащом. Хотя он может принимать вид других магических плащей, но их свойств он не получает.

Плутовской замок [Lock of Trickery]

Чудесный предмет, обычный

Этот замок выглядит как обычный замок (описание такого замка приведено в главе 6 Книги игрока) и идет в комплекте с одним ключом. Внутренний механизм замка магическим образом двигается, чтобы предотвратить попытки взлома. Проверки Ловкости с целью вскрыть этот замок совершаются с помехой.





Монета соперников, Плащ множества стилей, Осенённый луной меч (рапира). Художник: Conceptopolis

Посох птичьего щебета [Staff of Birdcalls]

Посох, обычный

Этот деревянный посох украшен резьбой в виде птиц. Он имеет 10 зарядов. Держа его, вы можете действием магия потратить 1 заряд из посоха и заставить его издать один из следующих звуков, которые можно услышать на расстоянии до 120 фт.: чириканье зяблика, карканье ворона, кряканье утки, кудахтанье курицы, гоготание гуся, клич гагары, кулдыканье индейки, плач чайки, уханье совы или клёкот орла.

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох взрывается безвредным облаком птичьих перьев и теряется навсегда.

Посох украшения [Staff of Adornment]

Посох, обычный

Если вы поместите крошечный предмет весом не более 1 фунта (например, осколок кристалла, яйцо или камень) над вершиной этого посоха, держа его в руке, предмет будет парить на расстоянии одного дюйма от вершины посоха и останется там до тех пор, пока он не будет снят или пока посох не перестанет быть в вашем распоряжении. Посох может удерживать одновременно до трёх таких предметов, парящих над его вершиной. Держа посох, вы можете заставить один или несколько предметов медленно вращаться или поворачиваться на месте.

Посох цветов [Staff of Flowers]

Посох, обычный

Этот деревянный посох имеет 10 зарядов. Держа его, вы можете действием магия потратить 1 заряд посоха и заставить цветок прорасти из участка земли или почвы в пределах 5 футов от себя, или из самого посоха. Если вы не выберете определённый вид цветка, то посох создаст ромашку со слабым ароматом. Цветок безвреден и немагический, и он растёт или вянет, как обычный цветок.

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, то бросьте 1к20. При выпадении 1, посох превращается в лепестки цветов и теряется навсегда.

Протез конечности [Prosthetic Limb]

Чудесный предмет, обычный

Этот магический предмет заменяет потерянную конечность — кисть, руку, ступню, ногу или аналогичную часть тела. Пока протез прикреплён, он функционирует так же, как и часть тела, которую он заменяет. Вы можете отсоединить или прикрепить его действием магия, и его нельзя снять против вашей воли, пока вы живы.

Развевающийся плащ [Cloak of Billowing]

Чудесный предмет, обычный

Когда вы носите этот плащ, вы можете бонусным действием заставить его драматично развеваться в течении 1 минуты.

Рог беззвучного сигнала [Horn of Silent Alarm]

Чудесный предмет, обычный

Этот рог имеет 4 заряда и восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Вы можете действием магия подуть в рог, потратив 1 заряд. Одно существо по вашему выбору слышит звук рога, при условии, что это существо находится в пределах 600 футов от рога. Ни одно другое существо звук рога не слышит.

Рубин боевого мага [Ruby of the War Mage]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка заклинателем)

Этот рубин диаметром 1 дюйм, покрытый магическими рунами, позволяет вам использовать простое или воинское оружие в качестве заклинательной фокусировки. Чтобы это свойство работало, вы должны прикрепить рубин к оружию, прижав его к нему не менее чем на 10 минут. После этого рубин нельзя снять, если вы не отсоедините его действием магия, оружие не будет уничтожено или ваша настройка с рубином не закончится.

Самочинящаяся одежда [Clothes of Mending]

Чудесный предмет, обычный

Эта элегантная одежда путешественника волшебным образом чинит себя, устраняя повседневные износы и повреждения. Уничтоженные части одежды не могут быть восстановлены таким образом.



Посох цветов, Развевающийся плащ. Художник: Conceptopolis

Сапоги ложных следов [Boots of False Tracks]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Когда вы их носите, то можете их заставить оставлять следы, подобные следам любого гуманоида вашего размера.

Сверкающий доспех [Armor of Gleaming]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), обычный

Этот доспех никогда не пачкается.

Свеча глубин [Candle of the Deep]

Чудесный предмет, обычный

Пламя этой свечи не гаснет при погружении в воду. Она излучает свет и тепло как обычная свеча.

Серебряное оружие [Silvered Weapon]

Оружие (любое простое или воинское), обычное

Алхимический процесс связал серебро с этим магическим оружием. Когда вы совершаете критическое попадание по существу, находящемуся в превращении, то оружие наносит дополнительно одну кость урона.

Складной шест [Pole of Collapsing]

Чудесный предмет, обычный

Этот предмет функционирует как шест. Удерживая его, вы можете действием магия сложить его в стержень длиной 1 фут для удобного хранения (вес шеста не изменяется), или превратить стержень длиной 1 фут обратно в шест, но стержень удлиняется только настолько, насколько это позволяет окружающее пространство.



Слуховой рог [Ear Horn of Hearing]

Чудесный предмет, обычный

Будучи поднесённым к уху, этот рог подавляет на вас эффекты состояния оглохший.

Срастающаяся верёвка [Rope of Mending]

Чудесный предмет, обычный

Эта 50-футовая верёвка может чинить себя, когда её разрезают на любое количество частей. Действием магия вы можете заставить все части верёвки, которые соприкасаются друг с другом и не используются, срастись обратно. Срастающаяся верёвка навсегда укорачивается, если часть её потеряна или уничтожена.

Сфера времени [Orb of Time]

Чудесный предмет, обычный

Эта сфера может использоваться как заклинательная фокусировка.

Держа эту сферу, вы можете действием магия определить, утро, день, вечер или ночь в данный момент. Это свойство работает только на Материальном плане.

Сфера направления [Orb of Direction]

Чудесный предмет, обычный

Эта сфера может использоваться как заклинательная фокусировка.

Держа эту сферу, вы можете действием магия определить, где находится магнитный север. Ничего не произойдет, если сфера используется в месте, где нет магнитного севера.

Таинственный ключ [Mystery Key]

Чудесный предмет, обычный

На головке этого ключа изображён вопросительный знак. Ключ имеет шанс 5% открыть любой замок, в который он вставлен. Как только ключ открывает что-либо, он исчезает.

Трость ветерана [Veteran's Cane]

Чудесный предмет, обычный

Бонусным действием вы можете превратить эту трость для ходьбы в обычный длинный меч или обратно в трость. В любом случае, вы должны держать предмет в руках.

Трубка дымных монстров [Pipe of Smoke Monsters]

Чудесный предмет, обычный

Во время курения этой трубки вы можете действием магия выдохнуть облачко дыма, принимающее форму существа, например, дракона, фламфа или слаада. Форма должна быть достаточно маленькой, чтобы поместиться в куб с длиной ребра 1 фут, и через несколько секунд она теряется, превращаясь в обычное облачко дыма.



Складной шест, Сфера направления, Трубка дымных монстров. Художник: Paul Scott Canavan, Irina Nordsol, Conceptopolis

Удобный мешочек специй Хеварда [Heward's Handy Spice Pouch]

Чудесный предмет, обычный

Этот поясной мешочек кажется пустым и имеет 10 зарядов. Держа мешочек, вы можете действием магия потратить 1 заряд, назвать любую немагическую приправу (например, соль, перец, шафран или кинзу) и достать щепотку желаемой приправы из мешочка. Щепотки хватает, чтобы приправить 1 порцию еды. Мешочек восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете.

Шест рыболовства [Pole of Angling]

Чудесный предмет, обычный

Этот предмет функционирует как шест. Держа его, вы можете действием магия трансформировать его в удочку с крючком, леской и катушкой, или вернуть удочке форму шеста.

Шлем ужаса [Dread Helm]

Чудесный предмет, обычный

Этот жуткий стальной шлем заставляет ваши глаза светиться красным, когда вы его носите.

Шляпа волшебства [Hat of Wizardry]

Чудесный предмет, обычный
(требуется настройка волшебником)

Эта старинная конусообразная шляпа украшена полумесяцами и звёздами. Пока она надета на вас, вы получаете следующие эффекты:

Фокусировка. Вы можете использовать эту шляпу как заклинательную фокусировку для своих заклинаний волшебника.

Неизвестное заклинание. Вы можете действием магия попытаться наложить заговор, который не знаете. Этот заговор должен быть из списка заклинаний волшебника, и вы должны пройти проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 10. При успехе вы накладываете заклинание. При провале заклинание не удаётся и действие, которое было предназначено для накладывания заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

Шляпа вредителей [Hat of Vermin]

Чудесный предмет, обычный

У этой шляпы есть 3 заряда. Держа шляпу, вы можете действием магия потратить 1 заряд и призвать на выбор летучую мышь, лягушку или крысу. Призванное существо волшебным образом появляется в шляпе и пытается убежать от вас как можно быстрее. Существо является равнодушным к вам и другим существам, и оно не находится под вашим контролем. Оно ведет себя как обычное существо своего вида и исчезает через 1 час или когда его хиты падают до 0. Шляпа восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете.

Щит экспрессии [Shield of Expression]

Доспех (щит), обычный

Передняя сторона этого щита выполнена в виде лица. Пока вы держите этот щит, вы можете бонусным действием изменить выражение лица.



Шлем ужаса, Шляпа волшебства.
Художник: Daarken, Conceptopolis



Необычные

Адамантитовое оружие [Adamantine Weapon]

Оружие (любой боеприпас или рукопашное оружие), необычное

Это оружие или боеприпас изготовлены из адамантита, одного из самых твёрдых веществ, существующих на свете. Каждый раз, когда это оружие или боеприпас попадает в объект, попадание становится критическим.

Адамантитовый доспех [Adamantine Armor]

Доспех (любой средний или тяжёлый, кроме шкурного доспеха), необычный

Этот комплект доспехов усилен адамантитом, одним из самых твёрдых веществ, существующих на свете. Пока вы носите эту броню, любое критический попадание по вам становится обычным попаданием.

Алхимический сосуд [Alchemy Jug]

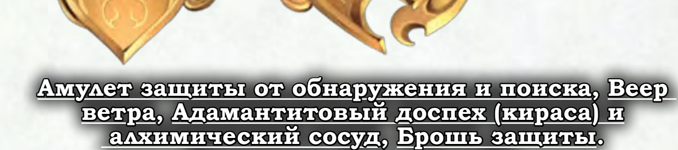
Чудесный предмет, необычный

Этот керамический сосуд, кажется способным вместить 1 галлон жидкости и весит 12 фунтов вне зависимости от того, полный он или пустой. Если его потрясти, то можно услышать звуки плескающейся жидкости, даже если сосуд пуст.

Вы можете действием магия назвать 1 жидкость из приведённой ниже таблицы, чтобы заставить сосуд производить её. После этого вы можете ещё одним действием откупорить сосуд и вылить эту жидкость из сосуда со скоростью до 2 галлонов в минуту. Максимальное количество жидкости, которое сосуд может производить, зависит от названной вами жидкости.

После того, как сосуд начинает производить выбранную жидкость, он не может производить другую, или произвести названную жидкость в объёме больше её максимума, пока не наступит следующий рассвет.

Жидкость	Макс. объём	
Вино	1 галлон	3,78 литра
Вода, пресная	8 галлонов	30,28 литров
Вода, солёная	12 галлонов	45,43 литра
Кислота	8 унций	0,23 литра
Майонез	2 галлона	7,57 литров
Масло	1 кварта	0,94 литра
Мёд	1 галлон	3,78 литра
Пиво	4 галлона	15,14 литра
Простой яд	4 унции	0,12 литров
Уксус	2 галлона	7,57 литров



Амулет защиты от обнаружения и поиска, Веер ветра, Адамантитовый доспех (кираса) и алхимический сосуд, Брошь защиты. Художник: Conceptopolis

Амулет защиты от обнаружения и поиска [Amulet of Proof against Detection and Location]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, на вас нельзя нацелиться заклинаниями школы прорицания или увидеть вас через магические сенсоры слежения, если только вы сами не позволите этого.

Брошь защиты [Brooch of Shielding]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту брошь, вы обладаете сопротивлением к урону силовым полем и иммунитетом к урону от заклинания Волшебная стрела.

Веер ветра [Wind Fan]

Чудесный предмет, необычный

Держа этот веер, вы можете использовать заклинание Порыв ветра (Сл. спасброска 13). За каждое повторное применение до следующего рассвета существует накопительный 20% шанс, что веер не сработает и превратится в бесполезные немагические лоскуты.

Верёвка лазания [Rope of Climbing]

Чудесный предмет, необычный

Эта верёвка длиной 60 футов может выдержать до 3000 фунтов. Удерживая один конец верёвки, вы можете действием магия приказать другому концу верёвки двигаться к выбранному вами месту назначения, на расстояние до длины верёвки от вас. Этот конец перемещается на 10 футов в ваш ход, когда вы впервые отдаете команду, и на 10 футов в начале каждого вашего последующего хода, пока не достигнет места назначения или пока вы не прикажете ему остановиться. Вы также можете приказать верёвке надежно прикрепиться к объекту или открепиться, завязаться или развязаться, или свернуться для переноски.

Если вы прикажете верёвке завязаться, на ней через интервалы в 1 фут появятся большие узлы. В завязанном состоянии верёвка укорачивается до 50 футов и дает преимущество на проверки характеристик, совершаемые для лазания с использованием верёвки.

Веревка имеет 20 КД, 20 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Она восстанавливает 1 хит каждые 5 минут, пока у нее есть хотя бы 1 хит. Если хиты веревки падают до 0, то она уничтожается.

Вечнодымящаяся бутылка [Eversmoking Bottle]

Чудесный предмет, необычный

Действием магия вы можете вынуть пробку.

Если бутылка открыта, то из неё начинает валить густой дым, образуя облако 60-футовой эманации с центром на бутылке. Пространство в облаке считается сильно заслонённой местностью.

За каждую минуту, пока бутылка открыта, радиус эманации увеличивается на 10 футов, пока не достигнет максимального радиуса 120 футов.

Когда бутылку закроют, дым рассеется за 10 минут. Сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) рассеивает дым за 1 минуту.

Волшебная палочка обнаружения магии [Wand of Magic Detection]

Волшебная палочка, необычная

Эта палочка имеет 3 заряда. Держа её, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить Обнаружение магии. Палочка восстанавливает 1к3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Волшебная палочка паутины [Wand of Web]

Волшебная палочка, необычная (требует настройки заклинателем)

Эта волшебная палочка имеет 7 зарядов. Держа её вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Паутина (Сл. спасброска 13) через неё.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка секретов [Wand of Secrets]

Волшебная палочка, необычная

Эта волшебная палочка имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд. Если в пределах 60 футов от вас есть тайная дверь или ловушка, то палочка вибрирует и указывает на ближайший объект.

Волшебная палочка снарядов [Wand of Magic Missiles]

Волшебная палочка, необычная

Эта палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете потратить не более 3 зарядов, чтобы наложить заклинание Волшебная стрела. За 1 заряд вы накладываете заклинание 1 уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный потраченный заряд.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.



Вечнодымящаяся бутылка, Волшебная палочка секретов, Волшебная палочка обнаружения магии, Волшебная палочка паутины, Волшебная палочка снарядов. Художник: Wayne England, Conceptopolis

Глаз карги [Hag Eye]

Чудесный предмет, необычный

Глаз карги имеет 3 заряда. Пока вы носите или держите этот предмет, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Тёмное зрение (только на себя) или Видение невидимого. Глаз карги восстанавливает все потраченные заряды ежедневно на рассвете.

Датчик шабаша. Глаз карги обычно доверяют приспешнику карги для хранения и транспортировки. Действием магия карга, которая принадлежит шабашу, создавшему Глаз карги, может видеть то, что видит Глаз карги, если ведьма и глаз находятся на одном плане. Этот эффект длится, пока карга поддерживает концентрацию. Несколько карг из шабаша могут одновременно смотреть через Глаз карги.

Создание Глаза карги. Только шабаш карг может создать этот предмет, который изготавливается из настоящего глаза, покрытого лаком, и часто крепится к подвеске или другому носимому предмету. У шабаша карг может быть только 1 Глаз карги одновременно, и создание нового требует проведения особого ритуала всеми 3 участницами шабаша. Этот ритуал занимает 1 час, и карги не могут провести его, если 1 или более из них находится в состоянии недееспособный. Если карги выполняют какие-либо другие действия во время ритуала, то ритуал завершается неудачей.

Графин бесконечной воды, Доспех моряка, Глаз карги, Заполярные сапоги.
Художник: Conceptopolis



Графин бесконечной воды [Decanter of Endless Water]

Чудесный предмет, необычный

Эта закупоренная фляга булькает, если её потрясти, как будто в ней находится вода. Весит графин 2 фунта.

Вы можете действием магия откупорить графин и произнести 1 из 3 ключевых слов, после чего из графина выливается указанное количество пресной или солёной воды (на ваш выбор). Вода прекращает литься в начале вашего следующего хода. Выберите 1 из следующих слов:

Ручей. Графин производит 1 галлон (3,78 литра) воды.

Фонтан. Графин производит 5 галлонов (19 литров) воды.

Гейзер. Графин производит 30 галлонов (113,56 литров) воды, которая вырывается струёй 30 футов длиной и 1 фут шириной. Держа графин, вы можете направить струю в выбранном направлении (без действия). Одно существо на линии должно преуспеть в спасброске Силы со Сл. 13 или получить 1к4 дробящего урона и состояние лежащий ничком. Вместо существа вы можете нацелиться на 1 объект на линии, который никто не несёт и не носит и который весит не больше 200 фунтов. Объект опрокидывается действием.

Доспех моряка [Mariner's Armor]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), необычный

Когда вы носите этот доспех, ваша скорость плавания равна вашей обычной скорости. Кроме того, если вы начинаете свой ход под водой с 0 хитов, вы немедленно восстанавливаете 1к4 хита. После этого доспех не может исцелять до следующего рассвета.

Доспех декорирован различными мотивами с изображениями рыб и раковин.

Жемчужина силы [Pearl of Power]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка заклинателем)

Когда эта жемчужина находится при вас, вы можете действием магия восстановить 1 использованную ячейку заклинания 3 уровня или ниже. После использования жемчужины её нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Заполярные сапоги [Boots of the Winterlands]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти меховые сапоги очень плотные и тёплые. Пока вы их носите, вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление холоду. Вы получаете сопротивление к урону холодом и можете без дополнительной защиты переносить температуру 0 градусов по Фаренгейту (примерно -18 по Цельсию) или ниже.

Зимний странник. Вы игнорируете труднопроходимую местность, созданную льдом или снегом.

Зелье дружбы с животными [Potion of Animal Friendship]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы можете наложить заклинание Дружба с животными 3 уровня (Сл. спасброска 13).

При взбалтывании этой мутной жидкости становятся видны небольшие частицы: рыбья чешуя, перо колибри, коготь кошки или шерсть белки.

Зелье кулачного боя [Potion of Pugilism]

Зелье, необычное

После того как вы выпьете это зелье, каждый ваш безоружный удар наносит дополнительно 1к6 урона силовым полем при попадании. Этот эффект длится 10 минут.

Это зелье представляет собой густую зелёную жидкость со вкусом шпината.

Зелье огненного дыхания [Potion of Fire Breath]

Зелье, необычное

После того как вы выпьете это зелье, вы можете бонусным действием выдохнуть огонь в цель в пределах 30 футов от вас. Цель совершает спасбросок Ловкости со Сл. 13. В случае провала она получает 4к6 урона огнём, а в случае успеха — половину этого урона. Эффект заканчивается после трёх выдохов огня или через 1 час.

Оранжевая жидкость в этом зелье мерцает, а верхняя часть сосуда наполняется дымом, который вырывается наружу при открытии.

Зелье подводного дыхания [Potion of Water Breathing]

Зелье, необычное

После выпивания этого зелья вы можете дышать под водой в течение 24 часов.

Мутная зелёная жидкость этого зелья пахнет морем, а внутри плавает пузырь, похожий на медузу.

Зелье сопротивления [Potion of Resistance]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете сопротивление к одному типу урона на 1 час. Мастер выбирает тип урона или определяет его случайно, бросая по следующей таблице.

1к10	Тип урона	1к10	Тип урона
1	Кислотный	6	Некротический
2	Холодный	7	Ядовитый
3	Огненный	8	Психическая энергия
4	Силовое поле	9	Излучение
5	Электрический	10	Звуковой

Зелье увеличения [Potion of Growth]

Зелье, необычное

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект «увеличение» из заклинания Увеличение/уменьшение на 10 минут (без концентрации).

Красный цвет в жидкости зелья постоянно сжимается в крошечную бусину, а затем расширяется, окрашивая прозрачную жидкость вокруг себя. Встряхивание бутылки не прерывает этот процесс.

Зелье яда [Potion of Poison]

Зелье, необычное

Этот состав выглядит, пахнет и на вкус как Зелье лечения или другое полезное зелье. Однако на самом деле это яд, замаскированный магией иллюзии. Заклинание Опознание раскрывает его истинную природу.

Если вы выпьете это зелье, то вы получаете 4к6 урона ядом и должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 13, иначе получите состояние отравленный на 1 час.

Камень сияния [Gem of Brightness]

Чудесный предмет, необычный

У этого призматического камня есть 50 зарядов. Если вы его держите, вы можете действием магия произнести одно из трёх командных слов, чтобы вызвать 1 из следующих эффектов:

Первое командное слово. Камень испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в радиусе 30 футов дополнительно. Этот эффект не тратит заряд. Он длится, пока вы не повторите командное слово бонусным действием или пока не воспользуетесь другим свойством камня.

Второе командное слово. Вы тратите 1 заряд и заставляете камень испустить ослепляющий луч света в одно существо, которое вы видите в пределах 60 футов. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15, иначе получит состояние ослеплённый на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Третье командное слово. Вы тратите 5 зарядов и заставляете камень испускать ослепляющий свет 30-футовым конусом. Все существа в конусе должны совершить спасброски, как если бы по ним попал луч, созданный вторым командным словом.

Когда все заряды этого камня заканчиваются, он становится немагической драгоценностью со стоимостью 50 зм.



Зелье кулачного боя, Зелье огненного дыхания, Зелье подводного дыхания, Камень сияния. Художник: Conceptopolis

Камень удачи [Stone of Good Luck]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока этот отполированный агат находится у вас, вы получаете бонус +1 к проверкам характеристик и спасброскам.

Камень элементаля [Elemental Gem]

Чудесный предмет, необычный

Этот камень содержит частицу стихийной энергии. Действием использование вы можете разбить камень, чтобы призвать элементаля (см. статблок в Бестиарии), и камень утрачивает свою магию. Элементаль появляется в свободном пространстве как можно ближе к разбитому камню, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам и действует сразу после вас в порядке инициативы. Элементаль исчезает через 1 час, если погибает или если вы его отпустите бонусным действием. Тип камня определяет элементаля, как показано в следующей таблице:

Камень	Элементаль
Синий сапфир	Элементаль воздуха
Изумруд	Элементаль воды
Красный корунд	Элементаль огня
Жёлтый алмаз	Элементаль земли

Камни послания [Sending Stones]

Чудесный предмет, необычный

Камни послания всегда идут парами, причём каждый камень вырезан так, чтобы их пара была легко узнаваема. Держа один из камней, вы можете наложить заклинание Послание через него. Целью является носитель второго камня. Если второй камень никем не используется, вы узнаете это сразу, как только примените камень, и заклинание не будет наложено.

После накладывания заклинания Послание через любой из камней, их нельзя применять снова до следующего рассвета. Если один из камней пары уничтожен, то второй становится немагическим.



Камни послания, Камни элементаля, Камень удачи. Художник: Conceptopolis

Колода иллюзий [Deck of Illusions]

Чудесный предмет, необычный

В этой коробке находится набор карт. В полной колоде 34 карты: 32 с изображением конкретных существ и 2 с зеркальной поверхностью. В колоде, которую находят как сокровище, чаще всего не хватает 1к20 − 1 карт.

Магия колоды работает, только если карту тянуть случайным образом. Вы можете действием магия вынуть из колоды случайную карту и бросить её в точку в пределах 30 футов от себя. Над брошенной картой появляется иллюзия существа, определённого броском по таблице «Колода иллюзий». Иллюзия присутствует до тех пор, пока не будет рассеяна. Иллюзорное существо выглядит реальным, у него соответствующий размер, и ведёт себя оно как настоящее существо (как описано в Бестиарии), но не может причинять вред. Пока вы находитесь в пределах 120 футов от иллюзорного существа и видите его, вы можете действием магия переместить его в любое место в пределах 30 футов от карты.

Любое физическое взаимодействие с иллюзорным существом показывает его ложную природу, потому что объекты проходят сквозь него. Тот, кто действием поиск осмотрит существо, распознает в нём иллюзию при успешной проверке Интеллекта (Анализ) со Сл. 15. Иллюзия длится до тех пор, пока карта не будет перемещена или иллюзия не будет развеяна (используя заклинание Рассеивание магии или аналогичный эффект). Когда иллюзия оканчивается, изображение на карте исчезает, и её уже больше нельзя использовать.

1к100	Иллюзия*	1к100	Иллюзия*
01-03	Взрослый красный дракон	52-54	Хобгоблин воин
04-06	Архимаг	55-57	Инкуб
07-09	Убийца	58-60	Железный голем
10-12	Капитан разбойников	61-63	Рыцарь
13-15	Бехолдер	64-66	Кобольд воин
16-18	Берсерк	67-69	Лич
19-21	Багбир воин	70-72	Медуза
22-24	Облачный великан	73-75	Ночная карга
25-27	Друид	76-78	Огр
28-30	Эриния	79-81	Они
21-33	Эттин	82-84	Священник
34-36	Огненный великан	85-87	Суккуб
37-39	Морозный великан	88-90	Тролль
40-42	Гнолл воин	91-93	Ветеран воин
43-45	Гоблин воин	94-96	Виверна
46-48	Охранная нага	97-00	Владелец колоды (вы)
49-51	Холмовой великан		

**Статблоки этих существ (кроме владельца колоды) представлены в Бестиарии.*

Колчан Элонны [Quiver of Ehlonna]

Чудесный предмет, необычный

Каждое из трёх отделений колчана соединяется с межпространством, что позволяет колчану вмещать многочисленные предметы, но весит он всегда не более 2 фунтов. Самое короткое отделение вмещает до 60 стрел, болтов или аналогичных предметов. Среднее отделение вмещает до 18 метательных копий или аналогичных предметов. Самое длинное отделение вмещает до 6 длинных предметов, таких как луки, посохи или копья.

Вы можете достать любой предмет из колчана так же, как если бы доставали его из обычного колчана или ножен.

Кольцо защиты разума [Ring of Mind Shielding]

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы иммунны к магии, которая позволяет другим существам читать ваши мысли, определять, лжёте ли вы, узнавать ваше мировоззрение или тип существа. Существа могут телепатически общаться с вами, только если вы это позволите.

Вы можете действием магия сделать кольцо незаметным, пока вы не сделаете другим действием магия его заметным, пока вы не снимете кольцо или пока не умрёте.

Если вы умрёте, нося кольцо, ваша душа войдет в него, если в нём ещё нет души. Вы можете остаться в кольце или отправиться в загробную жизнь. Пока ваша душа находится в кольце, вы можете телепатически общаться с любым существом, носящим его. Носящий не может предотвратить эту телепатическую связь.

Кольцо плавания [Ring of Swimming]

Кольцо, необычное

Вы получаете скорость плавания 40 футов, пока носите это кольцо.

Кольцо прыжков [Ring of Jumping]

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете накладывать заклинание Прыжок, но только на себя.

Кольцо тепла [Ring of Warmth]

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Если вы получаете урон холодом, пока носите это кольцо, то кольцо уменьшает получаемый вами урон на 2к8.

Кроме того, когда вы носите это кольцо, вы и всё, что вы носите и несёте, невосприимчивы к температурам 0 градусов по Фаренгейту (-17.7 градусов по Цельсию) или ниже.

Кольцо хождения по воде [Ring of Water Walking]

Кольцо, необычное

Вы можете накладывать на себя заклинание Хождение по воде, пока носите это кольцо.

Крылатые сапоги [Winged Boots]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти сапоги имеют 4 заряда и восстанавливают 1к4 потраченых зарядов ежедневно на рассвете. Надев сапоги, вы можете действием магия потратить 1 заряд, получив скорость полёта 30 футов на 1 час. Если вы находитесь в полёте, когда длительность эффекта истекает, вы опускаетесь со скоростью 30 футов за раунд, пока не приземлитесь.

Любовное зелье [Philter of Love]

Зелье, необычный

Вы становитесь на 1 час очарованы первым же существом, которое вы увидите в течение 10 минут после того, как выпили это зелье.

Жидкость представляет собой розовую, шипучую жидкость, с пузырьками в виде сердец.

Мазь Кеогтома [Keoghtom's Ointment]

Чудесный предмет, необычный

Эта стеклянная банка диаметром 3 дюйма содержит 1к4 + 1 доз густой смеси, которая слабо пахнет алоэ. Вес банки с содержимым составляет 1/2 фунта.

Действием использование вы можете проглотить 1 дозу мази или нанести её на существо в пределах 5 футов от вас. Существо, получившее мазь, восстанавливает 2к8 + 2 хитов и избавляется от состояния отравленный.



Колчан Элонны, Кольцо защиты разума, Кольцо тепла, Кольцо хождения по воде, Крылатые сапоги, Мазь Кеогтома. Художник: Conceptopolis, Claudio Pozas

Мантия полезных предметов [Robe of Useful Items]

Чудесный предмет, необычный

Эта мантия покрыта тканевыми нашивками различных форм и цветов. Пока вы носите эту мантию, вы можете действием магия оторвать одну из нашивок, превращая её в объект или существо, которое она представляет. После удаления последней нашивки мантия становится обычной одеждой.

На мантии есть по 2 нашивки каждого из следующих предметов: направленный фонарь (заполненный и зажжённый), кинжал, зеркало, шест, верёвка (свернутая), мешок.

Кроме того, на мантии есть ещё 4к4 нашивки. Мастер выбирает их или определяет случайным образом, используя следующую таблицу.

1к100	Нашивка
01-08	Сумка с 100 зм.
09-15	Серебряный сундучок (1 фут в длину, 6 дюймов в ширину и высоту), стоимостью 500 зм.
16-22	Железная дверь (до 10 футов в ширину и высоту, имеющая затвор с одной стороны), которую вы можете установить в проём, до которого можете дотронуться. Дверь самостоятельно подстраивается под нужный проём и крепится к нему на петли.
23-30	10 драгоценных камней стоимостью 100 зм каждый.
31-44	Деревянная лестница (24 фута длиной).
45-51	Ездовая лошадь с ездовым седлом.
52-59	Яма (куб с длиной грани 10 футов, который вы можете разместить на полу в пределах 10 футов от себя).
60-68	4 Зелья лечения.
69-75	Гребная лодка (12 футов в длину).
76-83	Свиток заклинания 1, 2 или 3 уровня (на ваш выбор).
84-90	2 мастифа.
91-96	Окно (4 на 2 фута и глубиной до 2 футов), устанавливаемое на вертикальную поверхность, до которой можете дотронуться.
97-00	Переносная дыра.

Мантия природы [Nature's Mantle]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка друидом или следопытом)

Эта мантия изменяет цвет и текстуру, чтобы сливаться с окружающей местностью. Пока вы носите эту мантию, вы можете использовать её как магическую фокусировку для своих заклинаний друида и следопыта.

Если вы находитесь в слабо заслонённой местности, то вы можете совершить действие засада бонусным действием, даже если за вами наблюдают напрямую.

Масло скольжения [Oil of Slipperiness]

Зелье, необычный

Один флакон этого масла может покрыть одно существо среднего размера или меньше, включая его снаряжение (для каждого размера выше среднего требуется дополнительный флакон). Нанесение масла занимает 10 минут. После этого на покрытое существо действует эффект заклинания Свобода перемещения в течение 8 часов.

Кроме того, действием магия масло можно вылить на землю, покрыв площадь 10-футового квадрата. В этом случае оно создаёт эффект заклинания Скольжение в указанной области на 8 часов.

Эта липкая густая чёрная мазь очень текучая.

Медальон затягивающихся ран [Periapt of Wound Closure]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Когда вы носите этот амулет, вы получаете следующие эффекты:

Сохранение жизни. Когда вы совершаете спасбросок от смерти, вы можете изменить результат броска 9 или меньше на 10, превращая неудачный бросок в успешный.

Усиление естественного исцеления. Каждый раз, когда вы бросаете кость хитов для восстановления хитов, удваивайте количество хитов, которые вы восстанавливаете.



Мантия природы, Медальон затягивающихся ран, Мантия полезных предметов.
Художник: Conceptopolis

Метательное копьё молнии, Медальон здоровья, Медальон мыслей, Неподвижный жезл, Наручи стрельбы из лука. Художник: Conceptopolis



Медальон здоровья [Periapt of Health]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете действием магия восстановить 2к4 + 2 хита. После применения этого свойства его нельзя использовать до следующего рассвета.

Кроме того, вы получаете преимущество на спасброски для избежания или окончания состояния отравленный, пока вы носите этот амулет.

Медальон мыслей [Medallion of Thoughts]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Медальон имеет 5 зарядов. Пока вы его носите, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Обнаружение мыслей (Сл. спасброска 13) с его помощью. Медальон восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Метательное копьё молнии [Javelin of Lightning]

Оружие (метательное копьё), необычный

Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки этим магическим оружием и попадаете, вы можете сделать так, чтобы оно наносило урон электричеством вместо колющего урона.

Молния. Когда вы бросаете это оружие в цель на расстоянии не более 120 футов, вы можете отказаться от броска атаки дальнего боя и вместо этого превратить оружие в молнию. Эта молния формирует линию шириной 5 футов между вами и целью. Цель и каждое другое существо в линии (кроме вас) совершают спасбросок Ловкости со Сл. 13. В случае провала спасброска существо получает 4к6 урона электричеством, а при успехе — половину этого урона. Сразу после нанесения урона оружие снова оказывается у вас в руке. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Меч мести [Sword of Vengeance]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), необычное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, нанесённому этим магическим оружием.

Проклятье. Это оружие проклято и одержимо мстительным духом. Настройка на него распространяет проклятие на вас. Пока вы находитесь под проклятьем, вы не можете добровольно расстаться с оружием, всегда держа его при себе. Настроившись на это оружие, вы получаете помеху на броски атаки, совершённые любым другим оружием.

Кроме того, пока это оружие находится при вас, вы должны преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 каждый раз, когда получаете урон от другого существа в бою. При провале вы обязаны атаковать существо, которое нанесло вам урон, до тех пор, пока ваши хиты не упадут до 0, оно не умрёт или пока вы не сможете дотянуться до существа, чтобы совершить по нему рукопашную атаку.

Вы можете снять проклятье обычными способами. Кроме того, наложение заклинания Изгнание на это оружие заставляет мстительного духа покинуть его. После этого оружие становится оружием +1 без дополнительных свойств.

Мифрильный доспех [Mithral Armor]

Доспех (любой средний или тяжёлый, кроме шкурного), необычный

Мифрил — это лёгкий, гибкий металл. Доспехи, изготовленные из этого материала, можно носить под обычной одеждой. Если доспехи обычно накладывают помеху на проверки Ловкости (Скрытность) или имеют требование к Силе, то мифриловая версия таких доспехов этих ограничений не имеет.

Наручи стрельбы из лука [Bracers of Archery]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете навык владения длинным и коротким луком и бонус +2 к броскам урона этим оружием.

Неподвижный жезл [Immovable Rod]

Жезл, необычный

Этот железный жезл имеет кнопку на одном конце. Вы можете действием использование нажать на кнопку, из-за чего жезл становится магически зафиксированным в пространстве. До тех пор, пока вы или другое существо действием использование не нажмёте снова на кнопку, жезл не двигается, даже если это противоречит законам гравитации. Жезл способен удерживать вес до 8000 фунтов. Если вес превышает это значение, то жезл деактивируется и падает. Существо может действием использование выполнить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 30. При успешной проверке жезл можно передвинуть на расстояние до 10 футов.

Ночные очки [Goggles of Night]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти тёмные очки, вы получаете тёмное зрение в радиусе 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, то очки увеличивают его радиус на 60 футов.

Обруч сжигания [Circlet of Blasting]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите этот обруч, вы можете наложить им заклинание Палящий луч (+5 к попаданию). Обруч нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Ожерелье адаптации [Necklace of Adaptation]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Когда вы носите это ожерелье, вы можете дышать нормально в любой среде, а также имеете преимущество на спасброски, совершаемые для избежания или прекращения состояния отравленный.



Ночные очки, Обруч сжигания, Очки детального зрения, Парящая сфера, Очки очарования, Оружие предупреждения (трезубец). Художник: Conceptopolis

Оружие предупреждения [Weapon of Warning]

Оружие (любое простое или воинское), необычное (требуется настройка)

Пока это оружие находится в пределах досягаемости и вы настроены на него, вы и союзники в радиусе 30 футов от вас получаете следующие свойства:

Тревога. Оружие магически будит каждого, кто спит естественным образом, когда начинается бой. Этот эффект не пробуждает существ, находящихся под воздействием магического сна.

Сверхъестественная готовность. Каждое существо получает преимущество на броски инициативы.

Очки детального зрения [Eyes of Minute Seeing]

Чудесный предмет, необычный

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. Пока вы их носите, вы видите в пределах 1 фута лучше, чем обычно, получаете тёмное зрение на это расстояние и совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Анализ) для изучение чего-либо в этом радиусе.

Очки орлиного зрения [Eyes of the Eagle]

Чудесный предмет, необычный

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. Пока вы их носите, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение. В условиях хорошей видимости вы можете разглядеть подробности даже у экстремально далёких существ и предметов, с размером не меньше 2 футов в поперечнике.

Очки очарования [Eyes of Charming]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Эти кристаллические линзы размещаются напротив глаз. У них есть 3 заряда. Если вы их носите, вы можете потратить 1 заряд или более зарядов, чтобы наложить заклинание Очарование личности (Сл. спасброска 13). За 1 заряд вы накладываете заклинание 1 уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный потраченный заряд. Линзы восстанавливают ежедневно на рассвете все потраченные заряды.

Парящая сфера [Driftglobe]

Чудесный предмет, необычный

Эта небольшая сфера толстого стекла весит 1 фунт. Находясь в пределах 60 футов от неё, вы можете произнести командное слово и заставить её излучать свет, эквивалентный заклинаниям Свет или Дневной свет (на ваш выбор). Эффект, дублирующий заклинание Дневной свет, нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Вы можете действием магия произнести другое командное слово, заставив светящуюся сферу подняться в воздух и парить на высоте не более 5 футов от земли. Сфера может парить, пока вы или другое существо не схватите её. Если вы передвигаетесь более чем на 60 футов от парящей сферы, она следует за вами, оставаясь в пределах 60 футов от вас, выбирая при этом кратчайший маршрут. Если что-либо препятствует перемещению сферы, она мягко опускается на землю, становясь неактивной, и её свет гаснет.

Перчатки воровства [Gloves of Thievery]

Чудесный предмет, необычный

Эти перчатки невидимы, пока вы носите их. Пока они надеты, вы получаете бонус +5 к проверкам Ловкости (Ловкость рук).

Перчатки ловли снарядов [Gloves of Missile Snaring]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Если по вам попадает атака дальнобойным или метательным оружием, когда вы их носите, вы можете реакцией уменьшить урон на 1к10 + ваш модификатор Ловкости, при условии, что у вас есть одна свободная рука. Если вы уменьшили урон до 0, то вы можете поймать снаряд или оружие, если предмет достаточно маленький для удерживания одной рукой.

Перчатки плавания и лазания [Gloves of Swimming and Climbing]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти перчатки, вы получаете скорость лазания и плавания, равные вашей скорости, и вы получаете бонус +5 на проверки Силы (Атлетика), совершаемые для лазания или плавания.

Плащ защиты [Cloak of Protection]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к КД и к спасброскам, пока носите этот плащ.

Плащ ската [Cloak of the Manta Ray]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы можете дышать под водой и обладаете скоростью плавания 60 футов.

Повязка интеллекта [Headband of Intellect]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Значение вашего Интеллекта равно 19, пока вы носите эту повязку. Она не оказывает на вас эффект, если ваш Интеллект без неё и так уже 19 или выше.

Помело полёта [Broom of Flying]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Это деревянная метла действует, как обычная метла, пока вы не сядете на неё верхом и не совершите действие магия, чтобы заставить её зависнуть под вами. После этого на ней можно летать по воздуху. У метлы скорость полёта 50 футов. Она может поднимать до 400 фунтов, но при весе 200 фунтов её скорость уже уменьшается до 30 футов. Помело перестаёт парить, когда вы приземляетесь или перестаёте ею пользоваться.

Действием магия вы можете отправить помело двигаться самостоятельно в место, находящееся в пределах 1 мили, если произнесёте командное слово и назовёте хорошо знакомое вам место. Помело вернётся к вам, когда вы совершите действие магия и произнесёте второе командное слово, при условии, что помело всё ещё находится в пределах 1 мили.

Порошок исчезновения [Dust of Disappearance]

Чудесный предмет, необычный

Этот порошок напоминает мелкий песок. Его количество рассчитано на 1 использование. Действием использование вы бросаете порошок в воздух и вы, а также каждое существо и объект в пределах 10-футовой эманации, исходящей от вас, получают состояние невидимый на 2к4 минуты. Длительность одинакова для всех объектов и существ, и порошок расходуется, как только его магия вступает в силу. Состояние невидимый немедленно прекращается для любого существа, которое совершает бросок атаки, наносит урон или накладывает заклинание.



Плащ защиты, Плащ ската, Повязка интеллекта, Перчатки воровства, Перчатки ловли снарядов, Помело полёта.
Художник: Chris Seaman, Conceptopolis, Brian Valeza

Порошок сухости [Dust of Dryness]

Чудесный предмет, необычный

Этот небольшой мешочек содержит 1к6 + 4 щепотки порошка. Действием использование вы можете посыпать щепотку пыли на воду, превращая до 15-футового куба воды в одну гранулу размером с марбл (сфера радиусом ~1 см), которая плавает или остаётся рядом с местом, где была посыпана пыль. Вес гранулы незначителен. Существо может выполнить действие использование, чтобы разбить гранулу о твёрдую поверхность, в результате чего гранула разрушается и высвобождает поглощённую пылью воду. Это действие уничтожает гранулу и завершает её магию.

Действием использование вы можете посыпать щепотку пыли на элементаля в пределах 5 футов от вас, если он преимущественно состоит из воды (например, водяной элементаль или водная аномалия). Такое существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 13, получая 10к6 некротического урона при провале или половину этого урона при успехе.



Порошок чихания и удушья, Посох гадюки, Посох питона, Рукавицы силы огра.
Художник: Conceptopolis

Порошок чихания и удушья [Dust of Sneezing and Choking]

Чудесный предмет, необычный

Этот порошок, обычно хранящийся в маленьком контейнере, напоминает Порошок исчезновения. Заклинание Опознание показывает, что он им является. Его количества достаточно для одного применения.

Действием использование вы можете бросить горсть этого порошка в воздух, вы и все дышащие существа в пределах 30 футов от вас должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15. Конструкты, элементали, слизь, растения и нежить автоматически преуспевают в спасброске.

При провале существа начинают безудержно чихать; получают состояние недееспособный и начинают задыхаться (удушье). Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая на себе эффект при успехе. Заклинание Малое восстановление тоже оканчивает этот эффект на существе.

Посох гадюки [Staff of the Adder]

Посох, необычный (требуется настройка)

Бонусным действием вы можете превратить наконечник этого посоха в оживлённую ядовитую змею на 1 минуту или вернуть посох в его неоживлённую форму.

Когда вы совершаете действие атака, вы можете совершить одну из атак оживлённой змеёй с досягаемостью 5 футов. Добавьте свой бонус мастерства и модификатор мудрости к броску атаки. При попадании цель получает 1к6 колющего урона и 3к6 урона ядом.

Голова змеи может быть атакована, пока она оживлена. У неё 15 КД, 20 хитов и она имеет иммунитет к урону ядом и психической энергией. Если её хиты снижаются до 0, то посох уничтожается. Пока он не уничтожен, посох восстанавливает все утраченные хиты, когда возвращается в свою неоживлённую форму.

Посох питона [Staff of the Python]

Посох, необычный (требуется настройка)

Действием магия вы можете бросить этот посох в незанятое пространство в пределах 10 футов от вас. Посох превращается в гигантского удава, который появляется в этом пространстве. Удав находится под вашим контролем, разделяет ваш порядок инициативы и действует сразу после вашего хода.

В свой ход вы можете мысленно командовать удавом (действие не требуется), если он находится в пределах 60 футов от вас и вы не находитесь в состоянии недееспособный. Вы решаете, какие действия удав совершает и куда он передвигается во время своего хода, или можете дать ему общую команду, например, атаковать врагов или охранять место. Если вы не даёте команд, то удав защищает себя самостоятельно.

Бонусным действием вы можете приказать удаву вернуться в форму посоха в его текущем пространстве. После этого вы не можете использовать это свойство посоха в течение 1 часа. Если хиты удава снижаются до 0, то он умирает, возвращается в форму посоха, после чего посох ломается и разрушается. Если удав возвращается в форму посоха до того, как потеряет все свои хиты, то он восстанавливает все свои хиты.

Рукавицы силы огра [Gauntlets of Ogre Power]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Ваша Сила равна 19, когда вы носите эти латные рукавицы. Они не оказывают на вас эффект, если ваша Сила без них уже 19 или выше.

Сапоги ходьбы и прыжков [Boots of Striding and Springing]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, ваша скорость становится равной 30 футов, если она была ниже, и ваша скорость не уменьшается, когда вы перегружены или носите тяжёлый доспех.

Один раз в ваш ход вы можете подпрыгнуть на высоту до 30 футов, потратив всего 10 футов передвижения.

Свирель канализации [Pipes of the Sewers]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока эта свирель находится при вас, обычные и гигантские крысы равнодушны к вам и не будут нападать, если только вы не угрожаете им или не причиняете им вред.

У свирели есть 3 заряда, и она восстанавливает 1к3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы играете на свирели действием магия, то вы можете бонусным действием потратить от 1 до 3 зарядов, вызывая по одному рою крыс за каждый потраченный заряд, если в пределах половины мили от вас находится достаточное количество крыс для формирования роя (определяется Мастером). Если крыс недостаточно для формирования роя, то заряд теряется. Вызванные рои движутся к музыке по кратчайшему доступному маршруту, но не находятся под вашим контролем.

Каждый раз, когда рой крыс, не находящийся под контролем другого существа, оказывается в пределах 30 футов от вас, пока вы играете на свирели, рой совершает спасбросок Мудрости со Сл. 15. При успехе рой ведет себя обычно и не поддается воздействию музыки свирели в течение следующих 24 часов. При провале рой поддается воздействию музыки свирели и становится дружественным к вам и вашим союзникам, пока вы продолжаете играть на свирели каждый раунд магическим действием. Дружественный рой подчиняется вашим командам. Если вы не отдаёте команды, то дружественный рой защищается, но больше никаких действий не предпринимает. Если дружественный рой начинает свой ход на расстоянии более 30 футов от вас, то вы теряете контроль над этим роем, и он ведет себя обычно, не поддаваясь воздействию музыки свирели в течение следующих 24 часов.

Свирель ужаса [Pipes of Haunting]

Чудесный предмет, необычный

Эта свирель имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Вы можете действием магия сыграть на ней и потратить 1 заряд, создавая зловещую, завораживающую мелодию. Каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние испуганный на 1 минуту. Существо, провалившее спасбросок, повторяет его в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе при успехе. Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчивым к эффекту этой свирели на 24 часа.

Седло кавалериста [Saddle of the Cavalier]

Чудесный предмет, необычный

Это седло дарует следующие эффекты, пока вы сидите в нём верхом на верховом животном.

Защищённое верховое животное. Броски атаки против верхового животного совершаются с помехой.

Надёжный всадник. Вас нельзя сбросить с верхового животного против вашей воли. Это свойство подавляется, пока у вас есть состояние недееспособный.

Сумка фокусов [Bag of Tricks]

Чудесный предмет, необычный

Эта обычная с виду сумка, изготовленная из серой, рыжей или коричневой ткани, выглядит пустой. Однако, если засунуть в неё руку, то вы нащупаете маленький пушистый предмет.

Вы можете действием магия вынуть из сумки пушистый объект и бросить его на расстояние до 20 футов. Когда объект приземляется, он превращается в существо, которое вы выбираете броском, сверяясь с таблицей ниже, соответствующей цвету сумки. Смотрите статблок существа в Бестиарии. Существо исчезает на следующем рассвете или когда его хиты будут уменьшены до 0.

Существо дружественно к вам и вашим союзникам и действует в инициативе сразу после вас. Вы можете бонусным действием командовать существом: как существу перемещаться, какое действие ему совершать в следующем ходу или можете отдать общий приказ, такой как «атакуй врагов». Если приказов нет, то существо действует в соответствии со своей природой.

Как только из сумки достанут 3 пушистых объекта, её нельзя будет использовать до следующего рассвета.

Серая сумка фокусов

1к8	Существо
1	Куница
2	Гигантская крыса
3	Барсук
4	Кабан
5	Пантера
6	Гигантский барсук
7	Лютый волк
8	Гигантский лось

Рыжая сумка фокусов

1к8	Существо
1	Крыса
2	Сова
3	Мастиф
4	Коза
5	Гигантская коза
6	Гигантский кабан
7	Лев
8	Бурый медведь



Коричневая сумка фокусов

1к8	Существо
1	Шакал
2	Обезьяна
3	Бабуин
4	Топороклюв
5	Черный медведь
6	Гигантская куница
7	Гигантская гиена
8	Тигр



Сапоги ходьбы и прыжков, Сумка фокусов, Свирель канализации, Свирель ужаса.
Художник: Conceptopolis

Сумка хранения [Bag of Holding]

Чудесный предмет, необычный

Эта сумка внутри значительно больше, чем её внешние размеры (приблизительно 2 фута в ширину и 4 фута в глубину). Сумка может вместить до 500 фунтов, не превышающих в объёме 64 кубических фута (~1.8 кубических метра). При этом сумка всегда весит 5 фунтов, вне зависимости от её содержания. Извлечение чего-либо из сумки совершается действием использование.

Если сумка перегружена, проткнута или порвана, то она уничтожается, и её содержимое разбрасывается по Астральному плану. Если сумку вывернуть наизнанку, то её содержимое вываливается наружу невредимым, но прежде, чем её можно будет снова использовать, сумку необходимо вывернуть обратно. Внутри сумки достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, но это время делится на количество существ внутри.

Помещение сумки хранения в межпространство, созданное с помощью Удобного рюкзака Хеварда, переносной дыры или подобного предмета, мгновенно уничтожат оба предмета и открывает портал, ведущий на Астральный план. Портал появляется в месте, где один предмет пытались поместить в другой. Все существа в пределах 10 футов от врат затягиваются внутрь и помещаются в случайное место место на Астральном плане. После этого врата закрываются. Врата односторонние, и повторно не открываются.

Танцующая метла Бабы Яги [Baba Yaga's Dancing Broom]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Архифея Баба Яга создала множество этих волшебных метёл. Ни одна из них не выглядит точно так же, как другая. Держа метлу, вы можете действием магия превратить её в **оживлённую метлу** под вашим контролем. Метла затем перемещается в незанятое пространство как можно ближе к вам. Метла действует в инициативе сразу после вас и остаётся оживлённой до тех пор, пока вы бонусным действием не произнесёте командное слово, чтобы вернуть её в неактивное состояние.

В ваш ход вы можете мысленно управлять оживлённой метлой, если она находится в пределах 30 футов от вас и вы не находитесь в состоянии недееспособный (действие не требуется). Вы решаете, какое действие метла предпримет и куда она переместится в свой следующий ход, или можете отдать ей общий приказ, например, атаковать ваших врагов или охранять место.

Если количество хитов метлы снижается до 0, то она ломается и разрушается. Если метла возвращается в своё неактивное состояние до потери всех своих хитов, то она восстанавливает их все.

Трезубец командования рыбами [Trident of Fish Command]

Оружие (Трезубец), необычное (требуется настройка)

Это магическое оружие имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите его, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Подчинение зверя (Сл. спасброска 15) на зверя, у которого есть скорость плавания.

Туфли паука [Slippers of Spider Climbing]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту лёгкую обувь, вы можете перемещаться вверх, вниз и по вертикальным поверхностям, а также по потолкам, оставляя руки свободными. Ваша скорость лазания равна вашей скорости. Однако туфли не позволяют вам двигаться таким образом по скользкой поверхности, такой как покрытая льдом или маслом.



Сумка хранения, Танцующая метла Бабы Яги, Трезубец командования рыбами, Туфли паука.
Художник: Conceptopolis

Фонарь обнаружения [Lantern of Revealing]

Чудесный предмет, необычный

Этот закрытый фонарь во время горения потребляет 1 пинту масла за 6 часов и излучает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет дополнительно на 30 футов. Невидимые существа и объекты становятся видимыми, пока находятся в зоне яркого света фонаря. Вы можете действием использование опустить крышку, уменьшая освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

Шапка подводного дыхания [Cap of Water Breathing]

Чудесный предмет, необычный

Надев эту шапку под водой вы можете действием магия создать вокруг вашей головы воздушный пузырь. Этот пузырь позволит вам дышать под водой, как обычно. Пузырь остаётся до тех пор, пока шапка не будет снята или вы не окажетесь вне воды.

Шлем понимания языков [Helm of Comprehending Languages]

Чудесный предмет, необычный

С помощью этого шлема и пока вы его носите вы можете накладывать заклинание Понимание языков.

Шлем телепатии [Helm of Telepathy]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы обладаете телепатией в радиусе 30 футов и можете накладывать заклинания Обнаружение мыслей или Внушение (Сл. спасброска 13) с помощью шлема. Как только одно из этих заклинаний будет наложено с помощью шлема, оно не может быть использовано снова до следующего рассвета.

Шляпа маскировки [Hat of Disguise]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эту шляпу, вы можете накладывать заклинание Маскировка. Это заклинание оканчивается, если снять шляпу.

Щит часового [Sentinel Shield]

Доспех (щит), необычный

Пока вы держите этот щит, у вас есть преимущество на броски инициативы и проверки Мудрости (Внимательность). На щите изображён символ глаза.

Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный

Пока вы носите эти сапоги, ваши шаги не издают звука, вне зависимости от поверхности, по которой вы идёте. Вы также получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность).

Эльфийский плащ [Cloak of Elvenkind]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, проверки Мудрости (Внимательность) для обнаружения вас совершаются с помехой, а вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность).



Шлем телепатии, Шлем понимания языков, Фонарь обнаружения, Шляпа маскировки, Эльфийский плащ, Эльфийские сапоги.
Художник: Conceptopolis

Редкие

Амулет здоровья [Amulet of Health]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, ваше значение Телосложения равно 19. Если ваше Телосложение без него уже 19 или выше, то амулет не оказывает на вас никакого действия.

Булава кары [Mace of Smiting]

Оружие (булава), редкий

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым с использованием этого магического оружия. Бонус увеличивается до +3, если вы используете оружие для атаки конструкта.

Если вы выбрасываете 20 на броске атаки этим оружием, то цель получает дополнительно 7 дробящего урона или 14 дробящего урона, если это конструкт. Если после получения этого урона у конструкта остаётся 25 хитов или меньше, то он уничтожается.

Булава распада [Mace of Disruption]

Оружие (булава), редкий (требуется настройка)

Когда вы попадаете по исчадию или нежити этим магическим оружием, это существо получает дополнительно 2к6 урона излучением. Если у цели остаётся 25 или меньше хитов после получения этого урона, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или быть уничтоженной. В случае успеха существо получает состояние испуганный до конца вашего следующего хода.

Свет. Пока вы держите это оружие, оно излучает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов.

Булава ужаса [Mace of Terror]

Оружие (булава), редкий (требуется настройка)

Это магическое оружие имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы держите это оружие, вы можете выполнить действие магия и потратить 1 заряд, чтобы высвободить волну ужаса из него. Каждое существо по вашему выбору в радиусе 30 футов от вас должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние испуганный на 1 минуту.

Пока существо находится в состоянии испуганный таким образом, оно должно тратить свои ходы, чтобы переместиться как можно дальше от вас, и не может совершать провоцированные атаки. В свой ход оно может использовать только действие рывок или попытаться освободиться от эффекта, препятствующего его перемещению. Если существо не может переместиться, то оно может совершить действие уклонение.

В конце каждого своего хода существо повторяет спасбросок, завершая эффект на себе в случае успеха.

Бусина силы [Bead of Force]

Чудесный предмет, редкий

Это маленький чёрный шарик 3/4 дюйма в диаметре и весом в одну унцию. Как правило, 1к4 + 4 бусин силы находят вместе.

Вы можете действием магия бросить бусину на расстояние до 60 футов. Бусина взрывается при ударе и уничтожается. Все существа, находящиеся в пределах 10 футов от места приземления бусины, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15, иначе получат 5к4 урона силовым полем. После этого на 1 минуту на этой площади образуется прозрачная сфера из силового поля. Любое существо, провалившее спасбросок и полностью находящееся в пределах этой области, оказывается запертым внутри сферы. Существа, преуспевшие в спасброске или находящиеся в этой сфере лишь частично, выталкиваются из сферы до выхода за её пределы. Только воздух, пригодный для дыхания, может проходить сквозь стену сферы. Никакие атаки и эффекты не могут проникать сквозь неё.

Запертое внутри существо может действием использование толкать стену сферы, перемещая её со своей уменьшенной вдвое скоростью. Сферу можно легко поднять, так как вне зависимости от веса существ, находящихся в ней, её магия делает её вес всего 1 фунт.

Верёвка опутывания [Rope of Entanglement]

Чудесный предмет, редкий

Эта верёвка длиной 30 футов. Держа один конец верёвки, вы можете действием магия приказать другому концу броситься вперёд и опутать одно существо, которое вы видите в пределах 20 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15, иначе получит состояние опутанный. Вы можете отпустить цель, отпустив свой конец верёвки (что заставит её свернуться в пространстве цели) или бонусным действием повторить команду (что заставит верёвку свернуться в вашей руке).

Существо, опутанное верёвкой, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) со Сл. 15 на свой выбор. В случае успеха цель больше не будет опутана верёвкой. Если вы всё ещё держите верёвку, когда цель освобождается, то вы можете реакцией приказать верёвке свернуться в вашей руке; в противном случае верёвка сворачивается в пространстве цели.

Верёвка имеет 20 КД, 20 хитов и иммунитет к урону ядом и психической энергией. Она восстанавливает 1 хит каждые 5 минут, пока у неё есть хотя бы 1 хит. Если хиты верёвки падают до 0, то она уничтожается.



Амулет здоровья, Булава кары, Булава распада, Верёвка опутывания. Художник: Conceptopolis

Волшебная палочка молний [Wand of Lightning Bolts]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете потратить не более 3 зарядов, чтобы наложить заклинание Молния (Сл. спасброска 15) через неё. За 1 заряд вы накладываете заклинание 3 уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный потраченный заряд.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка обнаружения врагов [Wand of Enemy Detection]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд. В течение 1 минуты вы знаете направление ближайшего к вам враждебного существа в пределах 60 футов, но не расстояние до него. Палочка может ощущать присутствие враждебных существ, которые невидимы, эфирны, замаскированы или скрыты, а также тех, кто находится на виду. Эффект прекращается, если вы перестаёте держать палочку.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы тратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка огненных шаров [Wand of Fireballs]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

Эта палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете потратить не более 3 зарядов, чтобы наложить заклинание Огненный шар (Сл. спасброска 15) через неё. За 1 заряд вы накладываете заклинание 3 уровня. Вы можете увеличить уровень заклинания на 1 за каждый дополнительный потраченный заряд.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка паралича [Wand of Paralysis]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка заклинателем)

Эта волшебная палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд, чтобы из её наконечника вырвался тонкий синий луч, направленный на существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15, иначе она получает состояние парализованный на 1 минуту. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, и при успехе эффект заканчивается.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка сковывания [Wand of Binding]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов.

Заклинания. Держа палочку, вы можете накладывать через неё одно из заклинаний (Сл. спасброска 17), представленных в таблице ниже. В таблице указано, сколько зарядов требуется потратить для накладывания заклинания.

Заклинание	Заряды
Удержание чудовища	5
Удержание личности	2

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы израсходуете последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка страха [Wand of Fear]

Волшебная палочка, редкая (требуется настройка)

Эта палочка имеет 7 зарядов.

Заклинания. Держа палочку, вы можете накладывать через неё одно из заклинаний (Сл. спасброска 15) из следующей таблицы. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание

Заклинание	Заряды
Приказ (только «бежать» или «лежать»)	1
Ужас (60-футовый конус)	2

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.



Волшебная палочка молний, Волшебная палочка обнаружения врагов, Волшебная палочка огненных шаров, Волшебная палочка паралича, Волшебная палочка страха. Художник: Conceptopolis

Волшебная палочка чудес
[Wand of Wonder]

Волшебная палочка, редкая (требует настройка)

Эта волшебная палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете действием магия потратить 1 заряд и выбрать точку в пределах 120 футов от себя. Эта точка становится точкой происхождения заклинания или другого магического эффекта, определяемого броском по таблице «Эффекты Волшебной палочки чудес». Заклинания, наложенные через палочку, имеют Сл. спасброска 15. Если максимальная дистанция заклинания обычно меньше 120 футов, то она становится 120 футов при использовании палочки. Если эффект имеет несколько возможных целей, то Мастер случайным образом определяет, кто из них будет затронут.

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка чудес. Художник: Conceptopolis

Эффекты Волшебной палочки чудес

1к100	Эффект
01-20	Вы накладываете заклинание, исходящее из выбранной точки. Бросьте 1к10, чтобы определить заклинание: на 1–2 — Тьма; на 3–4 — Огонь фей; на 5–6 — Огненный шар; на 7–8 — Замедление; на 9–10 — Зловонное облако.
21-25	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого вы получаете состояние ошеломлённый до начала вашего следующего хода, полагая, что произошло нечто удивительное.
26-30	Вы накладываете заклинание Порыв ветра. Линия, созданная заклинанием, простирается от вас до выбранной точки.
31-35	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого вы получаете 1к6 урона психической энергией.
36-40	Сильный дождь идёт в течение 1 минуты в цилиндре высотой 120 футов и радиусом 60 футов, с центром в выбранной точке. На протяжении этого времени область действия эффекта считается слабо заслонённой.
41-45	Облако из 600 гигантских бабочек заполняет цилиндр высотой 60 футов и радиусом 30 футов, с центром в выбранной точке. Бабочки остаются на 10 минут, в течение которых область действия заклинания считается сильно заслонённой.
46-50	Вы накладываете заклинание Молния. Линия, созданная заклинанием, простирается от вас до выбранной точки.
51-55	Существо, находящееся ближе всего к выбранной точке, увеличивается, как если бы вы наложили на него заклинание Увеличение/уменьшение. Если цель не вы и она не может быть подвержена этому заклинанию, то вы становитесь целью вместо неё.
56-60	Магически созданное существо появляется в свободном пространстве как можно ближе к выбранной точке. Существо не находится под вашим контролем, действует как обычно и исчезает через 1 час или когда его хиты снижаются до 0. Бросьте 1к4, чтобы определить, какое существо появляется: на 1 — носорог; на 2 — слон; на 3–4 — крыса.
61-64	Трава покрывает круг радиусом 60 футов с центром в выбранной точке. Существующая трава вырастает в 10 раз от её обычного размера и остаётся заросшей в течение 1 минуты.
65-68	Объект на выбор Мастера, который не носят и не несут, исчезает в Эфирный план. Объект должен находиться в пределах 120 футов от выбранной точки и не быть больше 10 футов в любом измерении. Если подходящих объектов в радиусе действия нет, то ничего не происходит.
69-72	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого вы уменьшаетесь, как если бы наложили на себя Увеличение/уменьшение, и остаётесь в таком состоянии в течение 1 минуты.
73-77	Листья вырастают на существе, находящемся ближе всего к выбранной точке. Если их не сорвать, они засыхают и опадают через 24 часа.
78-82	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого из вас исходит 30-футовая эманация разноцветного мерцающего света. Каждое существо в области должно совершить спасбросок Телосложения Сл. 15. При провале существо получает состояние ослеплённый на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.
83-87	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого вы накладываете заклинание Невидимость на себя.
88-92	Ничего не происходит в выбранной точке. Вместо этого поток из 1к4 × 10 самоцветов, каждый стоимостью 1 зм, вырывается из наконечника жезла линией длиной 30 футов и шириной 5 футов в направлении выбранной точки. Каждый самоцвет наносит 1 дробящий урон, а общий урон делится поровну между всеми существами в линии.
93-97	Вы накладываете заклинание Полиморф, целясь в существо, находящееся ближе всего к выбранной точке. Бросьте 1к4, чтобы определить новую форму цели: на 1 — чёрный медведь; на 2 — гигантская оса; на 3–4 — лягушка.
98-00	Существо, находящееся ближе всего к выбранной точке, совершает спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале существо получает состояние опутанный и начинает превращаться в камень. Пока оно опутано таким образом, оно повторяет спасбросок в конце своего следующего хода. При успешном спасброске эффект заканчивается. При провале существо получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный. Окаменение длится до тех пор, пока существо не будет освобождено с помощью заклинания Высшее восстановление или подобной магии.

Доспех сопротивления [Armor of Resistance]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), редкий (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к одному из типов урона, пока носите этот доспех. Тип урона определяется Мастером или случайным образом из вариантов ниже в таблице.

1к10	Тип урона	1к10	Тип урона
1	Кислотный	6	Некротический
2	Холодный	7	Ядовитый
3	Огненный	8	Психический
4	Силовое поле	9	Излучение
5	Электрический	10	Звуковой

Доспех уязвимости [Armor of Vulnerability]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), редкий (требуется настройка)

Когда вы надеваете этот доспех, вы получаете сопротивление к одному из следующих типов урона: дробящий, колющий или рубящий. Мастер выбирает тип урона самостоятельно или случайным образом.

Проклятье. Этот доспех проклят, но это становится понятно только когда на него используется заклинание Опознание или когда вы настраиваетесь на него. Настройка на доспех проклинает вас до тех пор, пока вы не станете целью заклинания Снятие проклятья или похожей магии; снятие доспеха не прекращает проклятье. Пока вы прокляты, вы получаете уязвимость к 2 оставшимся типам урона (исключая тот, к которому доспех даёт сопротивление).

Жаровня командования огненными элементалями [Brazier of Commanding Fire Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Когда вы находитесь в 5 футах от этой жаровни, вы можете действием магия призвать огненного элементаля. Элементаль появляется в ближайшем свободном пространстве от жаровни, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Жаровню нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Жезл правления [Rod of Rulership]

Жезл, редкий (требуется настройка)

Вы можете действием магия предъявить жезл и потребовать повиновения от каждого существа по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние очарованный на 8 часов. Пока существо очаровано таким образом, оно считает вас своим доверенным лидером. Если существо получает урон от вас или ваших союзников или получает приказ сделать что-то против своей природы, то оно перестаёт быть очарованным таким образом. После использования это свойство нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Жезл щупалец [Tentacle Rod]

Жезл, редкий (требуется настройка)

Этот жезл заканчивается тремя резиновыми щупальцами. Держа жезл, вы можете действием магия вытянуть щупальца вперёд, каждое из которых атакует существо, которое вы видите в пределах 15 футов от вас. Для каждого щупальца совершите бросок рукопашной атаки с бонусом +9. Щупальце наносит 1к6 урона психической энергией при попадании.

Если вы поразите одну и ту же цель всеми тремя щупальцами, то цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или получить состояние опутанный до тех пор, пока вы не получите состояние недееспособный, пока вы бонусным действием не освободите цель или пока цель не окажется за пределами 15 футов от вас. Пока цель находится в состоянии опутанный, она получает 3к6 урона психической энергией в начале каждого своего хода. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, заканчивая эффект на себе при успехе.

Железные ленты Биларро [Iron Bands of Bilarro]

Чудесный предмет, редкий

Эта ржавая железная сфера имеет диаметр 3 дюйма и весит 1 фунт. Вы можете действием магия бросить сферу в существо размера огромный или меньше, которое вы видите в пределах 60 футов от вас. Во время полёта сфера распадается на множество отдельных металлических колец.

Совершите дальнобойную атаку с бонусом к атаке, равным вашему модификатору Ловкости + бонус мастерства. При попадании цель получает состояние опутанный, пока вы бонусным действием не отдадите команду на освобождение. Освобождение или промах по цели заставляют кольца сжаться обратно в сферу.

Существо, которое может коснуться колец, включая опутанное, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20, чтобы разорвать железные кольца. При успешной проверке предмет уничтожается, а опутанное существо освобождается. При провале все последующие попытки этого существа автоматически терпят неудачу, пока не пройдет 24 часа.

После использования кольца нельзя применять повторно до следующего рассвета.



Жезл правления, Железные ленты Биларро, Жаровня командования огненными элементалями, Жезл щупалец. Художник: Conceptopolis

Жестокое оружие [Vicious Weapon]

Оружие (любое простое или воинское), редкое

Это магическое оружие наносит дополнительно 2к6 урона любому существу, по которому попадает. Этот дополнительный урон имеет тот же тип, что и обычный урон оружия.

Зелье газообразной формы [Potion of Gaseous Form]

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания Газообразная форма на 1 час (без концентрации) или пока не завершите эффект бонусным действием.

Ёмкость этого зелья кажется наполненной туманом, который движется и переливается, как вода.

Зелье героизма [Potion of Heroism]

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете 10 временных хитов, которые сохраняются в течение 1 часа. На тот же срок на вас действует эффект заклинания Благословение (без концентрации).

Синяя жидкость этого зелья пузырится и испаряется, словно кипящая.

Зелье невидимости [Potion of Invisibility]

Зелье, редкое

Ёмкость этого зелья выглядит пустым, но на ощупь кажется, что в нём есть жидкость. Когда вы выпиваете зелье, вы получаете состояние невидимый на 1 час. Эффект прекращается раньше, если вы совершаете атаку, наносите урон или накладываете заклинание.

Зелье неуязвимости [Potion of Invulnerability]

Зелье, редкое

В течение 1 минуты после того, как вы выпьете это зелье, вы получаете сопротивление ко всему урону.

Это зелье густое, как сироп, и выглядит как расплавленное железо.

Зелье уменьшения [Potion of Diminution]

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект «уменьшение» из заклинания Увеличение/уменьшение на 1к4 часа (без концентрации).

Красный цвет в жидкости зелья постоянно сжимается в крошечную бусину, а затем расширяется, окрашивая прозрачную жидкость вокруг себя. Встряхивание бутылки не прерывает этот процесс.

Зелье чтения мыслей [Potion of Mind Reading]

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания Обнаружение мыслей (Сл. спасброска 13) на 10 минут (без концентрации).

На вид это густое, фиолетовое зелье, с плавающим в нём небольшим овальным облачком.

Зелье ясновидения [Potion of Clairvoyance]

Зелье, редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания Подсматривание (не требует концентрации).

В желтоватой жидкости этого зелья плавает глазное яблоко, которое исчезает, как только зелье открывают.

Кадило контролирования воздушных элементалей [Censer of Controlling Air Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Когда вы слегка покачиваете это кадило, вы можете действием магия призвать воздушного элементаля. Элементаль появляется в ближайшем свободном пространстве от кадила, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Кадило нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Камень зрения [Gem of Seeing]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

У этого драгоценного камня есть 3 заряда. Вы можете действием магия потратить 1 заряд. В течение следующих 10 минут вы обладаете истинным зрением в пределах 120 футов, если смотрите через этот драгоценный камень. Камень ежедневно восстанавливает 1к3 заряда на рассвете.

Камень контролирования земляных элементалей [Stone of Controlling Earth Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Держа этот 5-фунтовый камень и касаясь им земли, вы можете действием магия призвать земляного элементаля. Элементаль появляется в незанятом пространстве по вашему выбору в пределах 30 футов от вас, подчиняется вашим командам и ходит сразу после вас в порядке инициативы. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы отпускаете его бонусным действием. Камень нельзя использовать таким образом до следующего рассвета.

Кинжал яда [Dagger of Venom]

Оружие (кинжал), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Вы можете бонусным действием заставить этот клинок магически покрыться ядом. Яд остаётся 1 минуту, или пока атака этим оружием не попадёт по существу.

Это существо должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале оно получит 2к10 урона ядом и получит состояние отравленный на 1 минуту. Вы не можете использовать повторно это свойство до следующего рассвета.



Зелье невидимости, Камень зрения, Кадило контролирования воздушных элементалей, Кинжал яда. Художник: Conceptopolis

Колокольчик открывания [Chime of Opening]

Чудесный предмет, редкий

Это полая металлическая трубка длиной 1 фут весит 1 фунт. Вы можете действием магия ударить по ней, чтобы наложить заклинание Стук. Обычный стук, издаваемый заклинанием, заменяется чистым звоном колокольчика, который слышен на расстоянии до 300 футов.

Этот предмет может быть применён 10 раз. После последнего использования он трескается и становится непригодным для использования.

Кольцо влияния на животных [Ring of Animal Influence]

Кольцо, редкое

У этого кольца есть 3 заряда, и оно восстанавливает 1к3 использованных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите это кольцо, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить одно из следующих заклинаний (Сл. спасброска 13): Дружба с животными, Ужас (действует только на зверей) или Разговор с животными.

Кольцо защиты [Ring of Protection]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к классу доспеха и спасброскам, пока носите это кольцо.

Кольцо падения пёрышком [Ring of Feather Falling]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Когда вы падаете, нося это кольцо, вы опускаетесь на 60 футов за раунд и не получаете урона от падения.

Кольцо проникающего зрения [Ring of X-ray Vision]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете действием магия получить рентгеновское зрение на расстояние до 30 футов на 1 минуту. Для вас твердые объекты в этом радиусе выглядят прозрачными и не препятствуют прохождению света. Это зрение может проникать через 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или до 3 фута дерева или земли. Более плотные материалы или тонкий слой свинца блокируют это зрение.

Каждый раз, когда вы используете кольцо снова до продолжительного отдыха, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15, иначе вы получаете 1 степень истощения.

Кольцо свободных действий [Ring of Free Action]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Пока вы носите это кольцо, труднопроходимая местность не требует от вас дополнительных затрат перемещения. Кроме того, магия не может уменьшить любую из ваших скоростей или наложить на вас состояния парализованный или опутанный.

Кольцо сопротивления [Ring of Resistance]

Кольцо, редкое

Вы получаете сопротивление к одному типу урона, пока носите это кольцо. Драгоценный камень в кольце указывает на тип, который Мастер выбирает или определяет случайным образом, бросая кость по следующей таблице.

1к10	Тип урона	Камень
1	Кислотный	Жемчужина
2	Холодный	Турмалин
3	Огненный	Гранат
4	Силовое поле	Сапфир
5	Электрический	Цитрин
6	Некротический	Гагат
7	Ядовитый	Аметист
8	Психическая энергия	Жадеит
9	Излучение	Топаз
10	Звуковой	Шпинель

Кольцо влияния на животных, Кольцо защиты, Колокольчик открывания, Кольцо проникающего зрения, Кольцо падения пёрышком, Кольцо сопротивления (огненный). Художник: Conceptopolis



Кольцо тарана [Ring of the Ram]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Надев кольцо, вы можете действием магия потратить от 1 до 3 зарядов, чтобы совершить дальнобойную атаку заклинанием по одному существу, которое вы видите в пределах 60 футов от себя. Кольцо создаёт призрачную голову барана и совершает бросок атаки с бонусом +7. При попадании цель получает 2к10 урона силовым полем за каждый потраченный заряд и отталкивается на 5 футов от вас.

В качестве альтернативы, вы можете действием магия потратить от 1 до 3 зарядов кольца, чтобы попытаться сломать немагический предмет, который вы видите в пределах 60 футов от себя, который не надет и не несут. Кольцо совершает проверку Силы с бонусом +5 за каждый потраченный заряд.

Кольцо уклонения [Ring of Evasion]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы проваливаете спасбросок Ловкости, когда носите кольцо, вы можете реакцией потратить 1 заряд и вместо этого преуспеть в этом спасброске.

Кольцо хранения заклинаний [Ring of Spell Storing]

Кольцо, редкое (требуется настройка)

Это кольцо хранит заклинания, наложенные в него, удерживая их до тех пор, пока настроенный носитель не использует их. Кольцо может хранить заклинания общим уровнем до 5 одновременно. При обнаружении оно содержит 1к6 − 1 уровней сохранённых заклинаний, выбранных Мастером.

Любое существо может наложить заклинание с 1 по 5 уровень в кольцо, коснувшись кольца во время наложения заклинания.

Заклинание не имеет никакого эффекта, кроме сохранения в кольце. Если кольцо не может вместить заклинание, то заклинание расходуется без эффекта. Уровень ячейки, потраченной для наложения заклинания, определяет, сколько места оно занимает.

Нося это кольцо, вы можете наложить любое заклинание, хранящееся в нём. Заклинание использует уровень ячейки, Сл. спасброска от заклинаний, бонус атаки заклинаниями и характеристику для наложения заклинаний первоначального заклинателя, но в остальном рассматривается так, как если бы вы наложили заклинание.

Заклинание, наложенное из кольца, больше не хранится в нём, освобождая место.

Красивый проклёпанный доспех [Glamoured Studded Leather]

Доспех (проклёпанная кожа), редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Вы также можете бонусным действием заставить доспех принять облик обычной одежды или любого другого доспеха. Вы сами решаете, как он будет выглядеть (включая цвет, стиль и аксессуары), но доспех при этом сохраняет свой объём и вес. Иллюзорный облик длится до тех пор, пока вы не используете это свойство повторно или не снимете доспех.

Крылья полёта [Wings of Flying]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Во время ношения этого плаща вы можете действием магия превратить плащ в пару крыльев на своей спине. Крылья действуют в течение 1 часа или до тех пор, пока вы не завершите эффект досрочно действием магия. Крылья дают вам скорость полёта 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда крылья исчезают, вы падаете. После исчезновения крыльев вы не можете использовать их снова в течение 1к12 часов.

Куб призыва [Cube of Summoning]

Чудесный предмет, редкий

Этот крошечный кубик выглядит как «чёрт в табакерке». Когда вы поворачиваете его ручку действием магия, из коробки звучит весёлая мелодия, крышка открывается и существо появляется на ближайшей свободной клетке, а крышка закрывается. Крышку невозможно открыть иным способом.

Бросьте кость на таблице «Куб призыва», чтобы определить, какое заклинание куб накладывает для призыва существа. Заклинание накладывается 5 уровнем (Сл. спасброска 17, бонус атаки +9) и не требует концентрации, но в остальном вы считаетесь заклинателем.

После того, как куб призывает существо, он не может сделать это снова до следующего рассвета.

Куб призыва

1к6	Заклинание
1	Призыв духа аберрации
2	Призыв духа зверя
3	Призыв духа конструкта
4	Призыв духа дракона
5	Призыв духа элементаля
6	Призыв духа феи

Кольцо тарана, Куб призыва, Кольцо уклонения, Кольцо хранения заклинаний, Крылья полёта. Художник: Conceptopolis, Andrew Mar



Куб силового поля [Cube of Force]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот куб размером около 1 дюйма. Каждая грань имеет уникальную отметку. Вы можете нажать на одну из граней, потратив требуемое количество зарядов, чтобы наложить заклинание, связанное с этой гранью (Сл. спасброска 17), как указано в таблице «Грани Куба силы».

Вначале у куба 10 зарядов, и он ежедневно восстанавливает 1к6 зарядов на рассвете.

Заклинание	Кол-во зарядов
Доспехи мага	1
Щит	1
Леомундова хижина	3
Кабинет Морденкайнена	4
Отилюков упругий шар	4
Стена силы	5

Ловящий стрелы щит [Arrow-Catching Shield]

Доспех (щит), редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к КД против дальнобойных атак, пока носите этот щит. Этот бонус идёт в дополнение к обычному бонусу щита к КД.

Кроме того, каждый раз, когда кто-нибудь совершает дальнобойную атаку по цели, находящейся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией стать целью для этой атаки вместо первоначальной цели.

Мантия глаз [Robe of Eyes]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Эта роба украшена узорами, напоминающими глаза. Пока вы носите эту робу, вы получаете следующие эффекты:

Круговое зрение. Роба даёт вам преимущество на проверки Мудрости (Внимательность), которые зависят от зрения.

Особые чувства. Вы получаете тёмное зрение и истинное зрение с радиусом 120 футов.

Недостатки. Если на робу будет наложено заклинание Свет или заклинание Дневной свет будет сотворено в пределах 5 футов от неё, вы получаете состояние ослеплённый на 1 минуту. В конце каждого вашего хода вы совершаете спасбросок Телосложения (Сл. 11 для Света или Сл. 15 для Дневного света), завершая это состояние в случае успеха.

Мантия сопротивления заклинаниям [Mantle of Spell Resistance]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний, пока носите этот мантию.

Масло эфирности [Oil of Etherealness]

Зелье, редкое

Один флакон этого масла может покрыть одно существо среднего размера или меньше вместе с его снаряжением, которое оно носит и несёт (для каждого размера выше среднего требуется дополнительный флакон). Нанесение масла занимает 10 минут. Затем на поражённое существо накладывается эффект заклинания Эфирность на 1 час.

Капли этого мутного, серого масла формируются снаружи флакона и быстро испаряются.

Мгновенная крепость Даэрна [Daern's Instant Fortress]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Действием магия вы можете поместить эту адамантиновую статуэтку размером в 1 дюйм на землю и произнести командное слово, чтобы заставить её быстро вырасти в квадратную адамантитовую башню. Повторное произнесение командного слова заставляет башню вновь принять форму статуэтки, если башня пуста. Каждое существо в области появления башни отталкивается в свободное пространство вне башни и рядом с ней. Объекты в этой области, которые не носят и не несут, также отталкиваются от башни.

Башня имеет размеры 20 футов с каждой стороны и высоту 30 футов, с бойницами на всех сторонах и зубчатой стеной на крыше. Её пространство внутри разделено на 2 этажа, соединённых лестницей, ступеньками или пандусом (на ваш выбор). Эта лестница, ступеньки или пандус заканчиваются люком, ведущим на крышу. При создании у башни есть 1 дверь на уровне земли с той стороны, что обращена к вам. Дверь открывается только по вашему приказу, который вы можете отдать бонусным действием. Она невосприимчива к заклинанию Стук и аналогичной магии.

Магия не позволяет башне быть опрокинутой. Крыша, дверь и стены имеют 20 КД; 100 хитов; иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону, исключая урон от осадного оружия; и сопротивление ко всем другим видам урона. Уменьшение башни обратно до формы статуэтки не восстанавливает её повреждения. Только заклинание Желание может восстановить башню (это накладывание заклинания считается копированием заклинания 8 уровня или ниже). Каждое применение Желания восстанавливает все хиты башни.



Мантия сопротивления заклинаниям, Куб силового поля, Мгновенная крепость Даэрна, Мантия глаз.
Художник: Conceptopolis, Aurore Folny

Медальон защиты от яда [Periapt of Proof against Poison]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Эта изящная серебряная цепочка украшена подвеской с чёрным драгоценным камнем бриллиантовой огранки. Пока вы носите этот амулет, вы обладаете иммунитетом к состоянию отравленный и урону ядом.

Меч кражи жизни [Sword of Life Stealing]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), редкое (требуется настройка)

Когда вы атакуете существо этим магическим оружием и выбрасываете 20 на к20 для броска атаки, цель получает дополнительно 15 урона некротической энергией, если это не конструкт или нежить. Вы получаете временные хиты, равные количеству нанесённого урона некротической энергией.

Меч ранения [Sword of Wounding]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткой меч), редкое (требуется настройка)

Когда вы попадаете по существу атакой этим магическим оружием, цель получает дополнительно 2к6 урона некротической энергией и должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15, иначе не сможет восстановить хиты в течение 1 часа. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая эффект на себе при успехе.

Наручи защиты [Bracers of Defense]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти наручи, вы получаете бонус +2 к КД, если на вас не надет доспех и вы не используете щит.

Ожерелье огненных шаров, Оковы измерений, Ожерелье молитвенных чёток, Меч кражи жизни (длинный меч).
Художник: Conceptopolis

Ожерелье молитвенных чёток [Necklace of Prayer Beads]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка жрецом, друидом или паладином)

Это ожерелье содержит 1к4 + 2 магические бусины, изготовленные из аквамарина, чёрного жемчуга или топаза. Также оно содержит множество немагических бусин, изготовленных из янтаря, гематита, цитрина, коралла, нефрита, жемчуга или кварца. Если магическую бусину снять с ожерелья, то она теряет свои магические свойства.

Существует 6 типов магических бусин. Мастер решает, какие именно типы бусин находятся на ожерелье, или определяет их случайным образом, бросая кость по таблице ниже. На одном ожерелье может быть несколько бусин одного типа. Чтобы использовать магическую бусину, вы должны носить ожерелье. Каждая бусина содержит заклинание, которое можно наложить с её помощью бонусным действием (используя вашу Сл. спасброска заклинаний, если это необходимо). После того как заклинание с магической бусины было наложено, её нельзя использовать снова до следующего рассвета.

1к20	Бусина...	Заклинание
1-6	Благословения	Благословение
7-12	Лечения	Лечение ран (2 уровень)
13-16	Благоволения	Высшее восстановление
17-18	Кары	Сияющая кара
19	Призыва	Страж веры
20	Хождения по ветру	Хождение по ветру

Ожерелье огненных шаров [Necklace of Fireballs]

Чудесный предмет, редкий

На этом ожерелье висит 1к6 + 3 бусины. Вы можете действием магия отсоединить бусину и бросить её на расстояние до 60 футов. Когда бусина достигает конца своей траектории, она детонирует, как Огненный шар 3 уровня (Сл. спасброска 15).

Вы можете бросить несколько бусин или даже всё ожерелье сразу. При этом увеличьте урон Огненного шара на 1к6 за каждую бусину после первой (максимум 12к6).

Оковы измерений [Dimensional Shackles]

Чудесный предмет, редкий

Действием использование вы можете надеть эти оковы на существо с состоянием недееспособный. Оковы автоматически подстраиваются под существо размером от маленького до большого. Они не позволяют существу, связанному ими, использовать любые методы межпланарного перемещения, включая телепортацию или перемещение на другой план. Однако они не препятствуют проходу через межпланарный портал.

Вы и любое существо, которое вы укажете при использовании оков, можете действием использование снять их. Раз в 30 дней связанное существо может совершить проверку Силы (Атлетика) против Сл. 30. При успешной проверке существо высвобождается и уничтожает оковы.

Переносная дыра [Portable Hole]

Чудесный предмет, редкий

Этот изысканный чёрный кусок ткани мягкий, как шёлк, сложен до размеров носового платка. Он может раскладываться в круг диаметром 6 футов.

Вы можете действием магия развернуть переносную дыру и поместить её на твёрдую поверхность или прикрепить к ней. Переносная дыра создаёт межпространственную яму глубиной 10 футов. Цилиндрическое пространство внутри дыры существует на другом плане, поэтому её нельзя использовать для создания проходов. Любое существо внутри открытой переносной дыры может покинуть неё, просто вылезая.

Вы можете действием магия закрыть переносную дыру, взявшись за края ткани и сложив её. Сложение ткани закрывает дыру, и все существа или объекты внутри остаются в межпространстве. Независимо от содержимого, дыра весит почти ничего.

Если дыра сложена, то существо внутри её межпространства может действием совершить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 10. В случае успеха существо прорывается наружу и появляется в пределах 5 футов от переносной дыры. Закрытая переносная дыра содержит достаточно воздуха для дыхания на 1 час, делённый на количество существ внутри.

Если переносную дыру поместить в межпространство, созданное Сумкой хранения, Удобным рюкзаком Хеварда или подобным предметом, оба предмета мгновенно уничтожаются, а также открываются врата на Астральный план. Врата возникают там, где один предмет был помещён в другой. Любое существо в пределах 10 футов от врат, не находящееся за полным укрытием, засасывается в них и переносится в случайное место на Астральном плане. После этого врата закрываются. Они односторонние и не могут быть открыты снова.

Плащ летучей мыши [Cloak of the Bat]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). В области тусклого света или темноты вы можете схватить края плаща обеими руками и получить скорость полёта 40 футов. Если вы отпустите края плаща во время полёта или перестанете находиться в области тусклого света или тьмы, то вы теряете эту скорость полёта.

Если вы носите этот плащ, и находитесь в области тусклого освещения или темноте, вы можете наложить на себя заклинание Полиморф и превратиться в летучую мышь. В этой форме вы сохраняете свои значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Плащ ускользания [Cloak of Displacement]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот плащ, он магически создаёт иллюзию, что вы находитесь немного в стороне от настоящего местонахождения. Это вызывает у существ помеху на броски атаки по вам. Если вы получаете урон, это свойство перестаёт действовать до начала вашего следующего хода. Это свойство подавляется, если ваша скорость равна 0.

Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]

Чудесный предмет, редкий

Этот плащ слабо пахнет серой. Пока вы его носите, вы можете действием магия наложить заклинание Переносящая дверь. Это свойство плаща нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Когда вы исчезаете, вы оставляете после себя облачко дыма. Дым слабо заслоняет покинутое пространство до конца вашего следующего хода.

Подковы скорости [Horseshoes of Speed]

Чудесный предмет, редкий

Один комплект подков состоит из 4 штук. Действием магия вы можете прикоснуться одной из подков к копыту лошади или похожего существа, после чего подкова прикрепляется к копыту. Снятие подковы также требует действия магия.

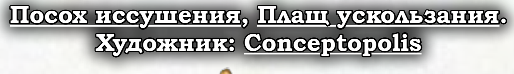
Когда все 4 подковы прикреплены к одному существу, его скорость увеличивается на 30 футов.

Посох иссушения [Staff of Withering]

Посох, редкий (требуется настройка)

Этот посох имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Посох можно использовать как магический боевой посох. При попадании он наносит урон как обычный боевой посох, и вы можете потратить 1 заряд, чтобы нанести цели дополнительно 2к10 урона некротической энергией и заставить её совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале цель получает помеху в течении 1 часа на все проверки характеристик или спасброски, связанные с Силой или Телосложением.





Посох леса [Staff of the Woodlands]

Посох, редкий (требуется настройка друидом)

Этот посох имеет 6 зарядов и может использоваться как магический боевой посох, предоставляющий бонус +2 к броскам атаки и урону, нанесённому с его помощью. Пока вы держите этот посох, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

Заклинания. Держа посох, вы можете накладывать одно из заклинаний из следующей таблицы, используя Сл. спасброска ваших заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов требуется для наложения каждого заклинания.

Заклинание	Заряды
Дружба с животными	1
Пробуждение разума	5
Дубовая кожа	2
Поиск животных или растений	2
Бесследное передвижение	2
Разговор с животными	1
Разговор с растениями	3
Стена шипов	6

Форма дерева. Вы можете действием магия посадить один конец посоха в землю в свободном пространстве и израсходовать 1 заряд, чтобы превратить посох в здоровое дерево. Дерево имеет высоту 60 футов, диаметр ствола 5 футов, а его ветви на вершине раскидываются в радиусе 20 футов. Дерево выглядит обычным, но излучает слабую ауру магии преобразования, которую можно ощутить с помощью заклинания Обнаружение магии. Коснувшись дерева и совершив действие магия, вы возвращаете посох в его обычную форму. Любое существо, находящееся на дереве, падает, когда дерево превращается обратно в посох.

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы используете последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 20 посох восстанавливает 1к12 + 1 заряд.

Посох лечения [Staff of Healing]

Посох, редкий (требуется настройка бардом, друидом или жрецом)

Посох имеет 10 зарядов. Держа посох, вы можете наложить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл. спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Лечение ран	1 заряд за каждый уровень заклинания (максимум 4 для 4 уровня)
Малое восстановление	2
Множественное лечение ран	5

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох исчезает во вспышке света, теряясь навсегда.

Посох очарования [Staff of Charming]

Посох, редкий (требуется настройка бардом, волшебником, друидом, жрецом, колдуном или чародеем)

Этот посох имеет 10 зарядов. Держа посох, вы можете использовать любое из его свойств:

Наложить заклинание. Вы можете потратить 1 заряд посоха, чтобы наложить заклинание Очарование личности, Приказ или Понимание языков из него, используя вашу Сл. спасброска от заклинаний.

Отразить очарование. Если вы преуспели в спасброске от заклинания школы очарования, которое нацелено только на вас, то вы можете реакцией потратить 1 заряд посоха и обратить заклинание обратно на заклинателя, как если бы вы наложили заклинание.

Сопротивляться очарованию. Если вы провалили спасбросок от заклинания школы очарования, которое нацелено только на вас, то вы можете превратить свой проваленный спасбросок в успешный. Вы не можете использовать это свойство посоха снова до следующего рассвета.

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к8 + 2 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох рассыпается в пыль и уничтожается.



Посох леса, Посох лечения, Посох очарования. Художник: Conceptopolis

Посох роя насекомых [Staff of Swarming Insects]

Посох, редкий (требуется настройка бардом, волшебником, друидом, жрецом, колдуном или чародеем)

Этот посох имеет 10 зарядов.

Облако насекомых. Пока вы держите посох, вы можете действием магия потратить 1 заряд, чтобы создать рой безобидных летающих насекомых, заполняющих 30-футовую эманацию, исходящую от вас. Насекомые остаются в течение 10 минут, делая область сильно заслонённой для всех, кроме вас. Сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра) рассеивает рой и завершает эффект.

Заклинания. Держа посох, вы можете наложить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл. спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Гигантское насекомое	4
Нашествие насекомых	5

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 рой насекомых пожирает и уничтожает посох, а затем рассеивается.

Пояс дварфов [Belt of Dwarvenkind]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот пояс, вы получаете следующие эффекты:

- **Дварфийский язык.** Вы знаете дварфийский язык.
- **Друг дварфов.** Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Убеждение) при взаимодействии с дварфами и дуэргарами.
- **Выносливость.** Ваше Телосложение увеличивается на +2, с максимумом 20.

Кроме того, пока вы настроены на этот пояс, у вас каждый день есть 50% шанс отрастить густую бороду, если она у вас вообще растёт, или же ваша борода станет гораздо гуще, если она уже есть.

Если вы не дварф и не дуэргар, то вы получаете следующие дополнительные эффекты, пока носите этот пояс:

- **Тёмное зрение.** Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов.
- **Стойкость.** Вы получаете сопротивление к урону ядом. Вы также совершаете с преимуществом спасброски для избегания или прекращения состояния отравленный.

Рог взрыва [Horn of Blasting]

Чудесный предмет, редкий

Вы можете действием магия дунуть в рог. Рог издаёт громовой взрыв в 30-футовом конусе, который слышен на расстоянии до 600 футов. Каждое существо в пределах конуса должно сделать спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале существо получает 5к8 урона звуком и получает состояние оглохший на 1 минуту. При успешном спасброске существо получает только половину урона. Стеклянные или кристальные предметы в пределах конуса, которые не надеты и не несутся, получают 10к8 урона звуком.

Каждое использование магии рога имеет 20% шанс привести к взрыву рога. Взрыв наносит 10к6 урона силовым полем пользователю и уничтожает рог.

Сапоги левитации [Boots of Levitation]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете накладывать на себя заклинание Левитация.

Сапоги скорости [Boots of Speed]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы можете бонусным действием щёлкнуть каблуками сапог друг о друга. Если вы делаете это, то сапоги удваивают вашу скорость ходьбы, а все существа, совершающие по вам провоцированные атаки, совершают броски атаки с помехой. Если вы щёлкнете каблуками друг о друга повторно, то вы прекращаете действие эффекта.

Если свойства этих сапог использовались в общей сложности 10 минут, магия перестаёт работать, пока вы не закончите продолжительный отдых.

Свиток защиты [Scroll of Protection]

Свиток, редкий

Каждый Свиток защиты действует против существ определённого типа, выбранного Мастером или определённого с помощью броска по следующей таблице.

1к100	Тип существа	1к100	Тип существа
01-10	Аберрация	51-60	Фея
11-15	Зверь	61-70	Исчадие
16-20	Небожитель	71-75	Великан
21-25	Конструкт	76-80	Монстр
26-35	Дракон	81-85	Слизь
36-45	Элементаль	86-90	Растение
46-50	Гуманоид	91-00	Нежить

Действием магия чтение свитка создаёт 5-футовую эманацию, исходящую от вас. В течение 5 минут существа указанного типа не могут войти в область или повлиять на что-либо внутри неё. Однако, если вы переместитесь таким образом, что существо указанного вида окажется внутри области, эффект прекращается.

Существо, находящееся в пределах 5 футов от эманации, может попытаться преодолеть её действием магия. Это вынуждает существо совершить спасбросок Харизмы со Сл. 15. При успехе существо перестаёт подвергаться влиянию эманации.

Сапоги скорости, Пояс дварфов, Свиток защиты, Посох роя насекомых. Художники: Conceptopolis, Beth Trott, Diana Cearley



Складная лодка [Folding Boat]

Чудесный предмет, редкий

Этот предмет выглядит как деревянная коробка 12 дюймов в длину, 6 дюймов шириной и 6 дюймов высотой. Она весит 4 фунта и держится на плаву. Её можно открывать и хранить внутри вещи. У этого предмета есть 3 командных слова, и каждое из них произносится действием магия:

Первое командное слово. Коробка разворачивается в гребную лодку.

Второе командное слово. Коробка разворачивается в килевую лодку.

Третье командное слово. Складная лодка складывается обратно в коробку, если на борту нет существ. Любые объекты в судне, которые не могут поместиться в коробке, остаются снаружи после складывания. Предметы, которые могут поместиться в коробке, оказываются внутри.

Когда коробка превращается в судно, её вес становится равен весу обычного судна соответствующего размера, а всё, что было внутри коробки, остаётся в лодке.

Характеристики гребной и килевой лодки приведены в Книге игрока. Если любое из судов будет сведено к 0 хитам, то Складная лодка уничтожается.

Солнечный клинок [Sun Blade]

Оружие (длинный меч), редкий (требуется настройка)

Этот предмет выглядит как рукоять меча.

Клинок излучения. Держа рукоять, вы можете бонусным действием создать клинок чистого сияния или убрать его. Пока клинок существует, это магическое оружие функционирует как длинный меч со свойством фехтовальное. Если вы владеете длинными мечами или короткими мечами, то вы владеете Солнечным клинком.

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урону, совершаемым с этим оружием, которое наносит урон излучением вместо рубящего. Когда вы попадаете по нежити, эта цель получает дополнительный 1к8 урона излучением.

Солнечный свет. Светящийся клинок меча излучает яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет дополнительно на 15 футов. Этот свет является солнечным светом. Пока клинок существует, вы можете действием магия увеличить или уменьшить радиус яркого и тусклого света на 5 футов каждый, до максимума в 30 футов или минимума в 10 футов.

Сумка с бобами [Bag of Beans]

Чудесный предмет, редкий

Внутри этой тяжёлой тканевой сумки находятся 3к4 сухих боба. Вес сумки составляет 1/2 фунта, независимо от количества бобов внутри, и она становится немагическим предметом, когда в ней больше не остаётся бобов.

Если вы высыпаете один или несколько бобов из сумки, то они взрываются в сфере радиусом 10 футов с центром на них. Все высыпанные бобы уничтожаются при взрыве, и каждое существо в сфере, включая вас, должно совершить спасбросок Ловкости Сл. 15. При провале спасброска существо получает 5к4 урона силовым полем, а при успехе — половину этого урона.

Если вы достаёте боб из мешка, сажаете его в землю или песок и поливаете, то боб исчезает, создавая через 1 минуту эффект в месте, где был посажен. Мастер может выбрать эффект из таблицы «Эффекты бобов» или определить его случайным образом.

Эффекты бобов

1к100	Эффект
01	Вырастают 5к4 поганок. Если существо съедает поганку, то необходимо бросить любую кость для определения эффекта. При выпадении нечётного числа существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе оно получает 5к6 урона ядом и становится отравленным на 1 час. Если же выпадет чётное число, то существо получает 5к6 временных хитов на 1 час.
02-10	Появляется гейзер, фонтанирующий на высоту 30 футов потоками воды, пива, ягодного сока, чая, уксуса или масла (по выбору Мастера) в течение 1к4 минут.
11-20	Появляется трент. Бросьте любую кость. При нечётном результате трент является хаотичным злым. При чётном результате — хаотичным добрым.
21-30	Появляется ожившая, но неподвижная каменная статуя, похожая на вас и выкрикивающая в ваш адрес угрозы. Если вы уходите от неё, а кто-то другой приближается к ней, статуя описывает вас как самого гнусного злодея и побуждает новоприбывших найти и атаковать вас. Если вы находитесь с ней на одном плане существования, то статуя знает ваше местоположение. По прошествии 24 часов статуя перестаёт быть ожившей.
31-40	Появляется походный костёр с зелёными языками пламени, который горит в течение 24 часов или пока не будет погашен.
41-50	Вырастают 3 **гриба-визгуна**.
51-60	Наружу выползают 1к4 + 4 ярко-розовых жаб. Всякий раз, когда кто-либо прикасается к жабе, та превращается в чудовище (размером вплоть до большого) по выбору Мастера. Это чудовище существует в течение 1 минуты, после чего исчезает в клубах ярко-розового дыма.
61-70	Из норы выползает голодная панцирница и немедленно нападает.
71-80	Вырастает фруктовое дерево. На дереве растёт 1к10 + 20 фруктов, 1к8 из которых действуют как магические зелья (определяются случайным образом). Дерево исчезает спустя 1 час. Сорванные фрукты остаются, сохраняя свои магические свойства в течение 30 дней.
81-90	Появляется гнездо, содержащее 1к4 + 3 радужных яиц. Существо, съедающее одно из этих яиц, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 20. При успехе существо навсегда увеличивает на 1 значение своей самой низкой характеристики. Если две или более характеристики имеют минимальное значение, то случайно выбирается какая-либо одна. При провале существо получает 10к6 урона силовым полем от внутреннего взрыва магической природы.
91-95	Вверх возносится пирамида с квадратным основанием 60 × 60 футов. Внутри неё находится погребальная камера с мумией, владыкой мумий или иной нежитью на выбор Мастера. В саркофаге находится сокровище на выбор Мастера.
96-00	Вырастает гигантский бобовый стебель такой высоты, какой будет угодно Мастеру. Мастер также решает, что ждёт добравшегося до его вершины персонажа: ему откроется величественный вид, он окажется в замке облачного великана или же вершина стебля приведёт его на другой план.

Топор берсерка [Berserker Axe]

Рукопашное оружие (боевой топор, секира или алебарда), редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, пока вы настроены на это оружие, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый полученный уровень.

Проклятье. Это оружие проклято, и настройка на него накладывает на вас это проклятье. Пока вы остаётесь прокляты, вы не хотите расставаться с этим оружием и всегда держите его в пределах досягаемости. Вы также получаете помеху на броски атаки с любым оружием, кроме этого.

Каждый раз, когда враждебное существо наносит вам урон, пока это оружие находится у вас, вы должны совершить спасбросок Мудрости со Сл. 15 и впасть в состояние берсерка при провале. Это состояние берсерка заканчивается, когда в начале вашего хода в пределах 60 футов от вас больше нет существ, которых вы можете видеть или слышать.

В состоянии берсерка вы считаете ближайшее слышимое и видимое вами существо своим врагом. Если таких существ несколько, то выберите 1 случайным образом. В каждый ваш ход вы должны перемещаться к этому существу как можно ближе и совершать действие атака, целясь в это существо. Если вы не можете подобраться достаточно близко к существу для атаки, то ваш ход заканчивается сразу после того, как вы использовали всё доступное ваше перемещение. Если существо умирает или больше не может быть вами увидено или услышано, то следующим врагом становится ближайшее существо, которое вы можете видеть или слышать.

Убийца великанов [Giant Slayer]

Оружие (любое простое или воинское), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием.

Если вы попадаете этим оружием по великану, то он получает дополнительно 2к6 урона, соответствующего оружию типа, и должен преуспеть в спасброске Силы со Сл 15, иначе он получит состояние лежащий ничком.

Убийца драконов [Dragon Slayer]

Оружие (любое простое или воинское), редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, нанесённому этим магическим оружием.

Оружие наносит дополнительно 3к6 урона того же типа, что и оружие, если целью является дракон.

Удобный рюкзак Хеварда [Heward's Handy Haversack]

Чудесный предмет, редкий

У этого рюкзака есть центральный карман и два боковых кармана, и все они являются межпространственными местами. В каждом боковом кармане помещается по 200 фунтов материи, не превышающей в объёме 25 кубических фута. В центральном кармане помещается до 500 фунтов материи, объёмом не больше 64 кубических фунтов. Этот рюкзак всегда весит 5 фунтов, что бы в нём ни хранилось.

Извлечение предмета из мешка требует действия использование или бонусного действия (на ваш выбор). Когда вы достаёте из мешка определённый предмет, он всегда магически оказывается сверху.

Если любой из карманов перегружен, пробит или порван, то мешок разрывается и уничтожается. Если мешок уничтожен, то его содержимое теряется навсегда, за исключением артефактов, которые всегда появляются вновь где-то в мире. Если мешок вывернуть наизнанку, то его содержимое высыпается наружу, не получая повреждений, и мешок должен быть приведён в порядок перед следующим использованием.

Каждый карман мешка содержит достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, разделённых на количество дышащих существ внутри.

Помещение мешка в межпространство, созданное Сумкой хранения, Переносной дырой или подобным предметом, немедленно уничтожает оба предмета и открывает врата в Астральный план. Врата появляются там, где один предмет был помещён в другой. Любое существо в радиусе 10 футов от врат, не находящееся за полным укрытием, засасывается через них и оказывается в случайном месте на Астральном плане. Затем врата закрываются. Врата являются односторонними и не могут быть вновь открыты.

Удобный рюкзак Хеварда, Сумка с бобами, Топор берсерка (боевой топор), Солнечный клинок, Убийца драконов (двуручный меч). Художники: Conceptopolis, Daarken



Чаша командования водяными элементалями [Bowl of Commanding Water Elementals]

Чудесный предмет, редкий

Когда эта чаша наполнена водой и вы находитесь в 5 футах от неё, вы можете действием магия призвать водяного элементаля. Элементаль появляется в ближайшем свободном пространстве от чаши, он понимает языки, которые понимаете вы, выполняет ваши команды и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 1 час, когда умирает или когда вы развеиваете его бонусным действием. Чашу нельзя применять таким образом снова до следующего рассвета.

Чаша диаметром примерно 1 фут, а в высоту она в 2 раза меньше. Она вмещает около 3 галлонов.

Шлем телепортации [Helm of Teleportation]

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот шлем имеет 3 заряда. Нося его, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Телепортация. Шлем восстанавливает 1к3 потраченных заряда ежедневно на рассвете.

Щит притягивания снарядов [Shield of Missile Attraction]

Доспех (щит), редкий (требуется настройка)

Пока вы держите этот щит, вы получаете сопротивление урону от атак дальнобойным оружием.

Проклятие. Этот щит проклят. Настройка на него накладывает на вас проклятье, которое сохраняется до тех пор, пока на вас не будет наложено заклинание Снятие проклятья или подобная магия. Снятие щита не снимает проклятие. Каждый раз, когда атака дальнобойным оружием нацеливается на существо в пределах 10 футов от вас, проклятье заставляет вас стать целью этой атаки вместо этого существа.



Шлем телепортации, Язык пламени, Щит притягивания снарядов, Эльфийская кольчуга, Чаша командования водяными элементалями. Художники: Conceptopolis

Эликсир здоровья [Elixir of Health]

Зелье, редкий

Если вы выпьете это зелье, то оно вылечит вас от всех магических болезней, а также устранит состояния: оглушённый, ослеплённый, отравленный и парализованный.

Прозрачная красная жидкость содержит крошечные пузырьки света.

Эльфийская кольчуга [Elven Chain]

Доспех (кольчуга или кольчужная рубаха), редкий

Вы получаете бонус +1 к КД, когда носите этот доспех. Считается, что вы владеете именно этим доспехом, даже если у вас нет владения средними доспехами.

Язык пламени [Flame Tongue]

Оружие (любое рукопашное), редкое (требуется настройка)

Держа это магическое оружие, вы можете бонусным действием произнести командное слово, чтобы пламя охватило наносящую урон часть оружия. Это пламя излучает яркий свет в радиусе 40 футов и тусклый свет в радиусе 40 футов дополнительно. Пока оружие пылает, оно причиняет дополнительно 2к6 урона огнём целям, по которым попадает. Пламя остаётся, пока вы не произнесёте ещё раз командное слово бонусным действием или пока не уберёте оружие в ножны.

Очень редкие

Амулет планов [Amulet of the Planes]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот амулет, вы можете совершить действие магия, назвав место на другом плане. После этого необходимо совершить проверку Интеллекта со Сл. 15. При успехе вы накладываете заклинание Уход в иной план. При провале вы и все существа и объекты в радиусе 15 футов от вас переноситесь в случайное место. Бросьте 1к100 и сверьте результат с таблицей ниже.

1к100	Место
1-60	Случайная локация на плане, который вы назвали.
61-70	Случайная локация во Внутренних планах. Бросьте 1к6 для определения локации: 1 — План воздуха; 2 — План земли; 3 — План огня; 4 — План воды; 5 — Страна фей; 6 — Царство теней.
71-80	Случайная локация во Внешних планах. Бросьте 1к8 для определения локации: 1 — Арборея; 2 — Аркадия; 3 — Звериные земли; 4 — Битопия; 5 — Элизиум; 6 — Механус; 7 — Гора Целестия; 8 — Асгард.
81-90	Случайная локация во Внешних планах. Бросьте 1к8 для определения локации: 1 — Бездна; 2 — Ахерон; 3 — Карцери; 4 — Геенна; 5 — Гадес; 6 — Лимбо; 7 — Девять преисподних; 8 — Пандемониум.
91-00	Случайная локация в Астральном плане.

Боеприпас убийства [Ammunition of Slaying]

Оружие (любой боеприпас), очень редкое

Этот магический боеприпас предназначен для уничтожения существ определённого типа, который выбирает Мастер или определяет случайным образом, бросив кость по таблице ниже. Если существо данного типа получает урон от боеприпаса, то оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17. При провале существо получает дополнительно 6к10 урона силовым полем, а при успехе — половину этого дополнительного урона.

После нанесения дополнительного урона существу, боеприпас перестаёт быть магическим.

1к100	Тип существа	1к100	Тип существа
01-10	Аберрация	51-60	Фея
11-15	Зверь	61-70	Исчадие
16-20	Небожитель	71-75	Великан
21-25	Конструкт	76-70	Монстр
26-35	Дракон	81-85	Слизь
36-45	Элементаль	86-90	Растение
46-50	Гуманоид	91-00	Нежить

Бутылка с ифритом [Efreeti Bottle]

Чудесный предмет, очень редкий

Если вы действием магия вынете пробку из расписной латунной бутылки, то из неё вырвется густое облако дыма. В конце вашего хода дым исчезает во вспышке безвредного огня, и в свободном пространстве в пределах 30 футов от вас появляется ифрит.

Когда бутылку открывают в первый раз, Мастер определяет броском по таблице, что произойдёт дальше:

1к10	Эффект
1	Ифрит нападёт на вас. Через 5 раундов сражения ифрит исчезает, а бутылка теряет свою магию.
2-9	Ифрит понимает ваши языки и подчиняется вашим командам 1 час. После этого ифрит возвращается в бутылку, которая закрывается новой пробкой. Пробку нельзя вынуть в течение 24 часов. В последующие два открытия будет происходить то же самое. Если бутылку откроют в четвёртый раз, то ифрит сбежит и исчезнет, а бутылка потеряет свою магию.
10	Ифрит понимает ваши языки и может исполнить одно желание для вас, используя заклинание Желание. Он исчезает после исполнения желания или через 1 час, а бутылка теряет свою магию.

Волшебная палочка полиморфа [Wand of Polymorph]

Волшебная палочка, очень редкая (требуется настройка заклинателем)

Эта волшебная палочка имеет 7 зарядов. Держа её, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Полиморф (Сл. спасброска 15).

Восстановление зарядов. Палочка восстанавливает 1к6 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд палочки, то бросьте 1к20. При выпадении 1 палочка рассыпается в пепел и уничтожается.

Волшебная палочка полиморфа, Боеприпас убийства, Амулет планов, Бутылка с ифритом, Художник: Conceptopolis



Вор девяти жизней [Nine Lives Stealer]

Оружие (любое простое или воинское), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урону, совершаемым этим магическим оружием.

Похищение жизни. Это оружие имеет 1к8 + 1 зарядов. Когда вы атакуете этим оружием существо, у которого меньше 100 хитов, и выбрасываете 20 на к20 для броска атаки, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или быть мгновенно убитым, так как меч вырывает жизненную силу из его тела. Конструкты и нежить автоматически преуспевают в спасброске. Оружие теряет 1 заряд, если существо было убито. Когда у оружия заканчиваются заряды, оно теряет это свойство.

Громовая дубина, Дварфийский метатель, Вор девяти жизней, Демонический доспех. Художники: Conceptopolis, Brian Valeza



Громовая дубина [Thunderous Greatclub]

Оружие (дубинка), очень редкое (требуется настройка)

Пока вы настроены на это магическое оружие, ваша Сила равна 20, если только ваша Сила не равна или не превышает это значение. Оружие наносит дополнительно 1к8 урона звуком каждому существу, по которому оно попадает, и дополнительно 3к8 урона звуком объектам, которые не носят и не несут.

Оружие обладает следующими дополнительными свойствами:

Раскат грома. Действием магия вы можете ударить оружием по твердой поверхности, чтобы создать громкий раскат грома, слышимый на расстоянии до 300 футов. Вы также создаете 30-футовый конус звуковой энергии. Каждое существо в пределах конуса должно совершить спасбросок Силы со Сл. 15, иначе оно получает состояние лежащий ничком. Немагические объекты в конусе, которые не носят и не несут, получают 3к8 урона звуком.

Землетрясение. Действием магия вы можете ударить оружием по земле, чтобы создать интенсивное сейсмическое возмущение в радиусе 50 футов с центром в точке удара. Структуры, соприкасающиеся с землёй в этой области, получают 50 дробящего урона, а каждое существо на земле в этой области должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 20, иначе оно получает состояние лежащий ничком. Если это существо также концентрируется, то оно должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 20, иначе его концентрация прерывается.

Кроме того, вы можете вызвать появление разлома глубиной 30 футов и шириной 10 футов в любой точке этой области. Любое существо, находящееся в точке, где открывается разлом, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 20; при провале оно падает в разлом, а при успехе перемещается к краю разлома. Любая структура в точке, где открывается разлом, рушится в разлом. После использования этого свойства, его нельзя использовать вновь до следующего рассвета.

Дварфийский метатель [Dwarven Thrower]

Оружие (боевой молот), очень редкое (требуется настройка дварфом или существом, настроенным на Пояс дварфов)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Оно обладает свойством метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Если вы попадаете дальнобойной атакой этим оружием, то оно причиняет дополнительно 1к8 урона силовым полем или 2к8, если цель — великан. Сразу же после атаки оружие возвращается в вашу руку.

Демонический доспех [Demon Armor]

Доспех (любой лёгкий, средний или тяжёлый), очень редкий (требуется настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД и знаете язык Бездны. Кроме того, перчатки доспеха с когтями позволяют вашим безоружным ударам наносить 1к8 рубящего урона вместо обычного дробящего, а также вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона безоружных ударов.

Проклятье. Надев этот проклятый доспех, вы не можете его снять, пока не станете целью заклинания Снятие проклятья или подобной магии. Нося этот доспех, вы совершаете с помехой броски атаки по демонам, а также спасброски от заклинаний и особых умений демонов.

Доспех из драконьей чешуи [Dragon Scale Mail]

Доспех (чешуйчатый доспех), очень редкий (требуется настройка)

Драконья чешуйчатая броня изготавливается из чешуи одного вида драконов. Иногда драконы сами собирают сброшенную чешую и дарят её. В других случаях охотники тщательно сохраняют шкуру убитого дракона. В любом случае, доспех из драконьей чешуи очень высоко ценится.

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД, преимущество на спасброски против Оружия дыхания драконов и сопротивление к одному типу урона, определённому видом дракона из таблицы (см. таблицу).

Кроме того, вы можете сосредоточить свои чувства действием магия, чтобы определить расстояние и направление к ближайшему дракону того же типа, что и броня, в пределах 30 миль от вас. Это действие нельзя применять повторно до следующего рассвета.

Дракон	Тип урона	Дракон	Тип урона
Черный	Кислотный	Золотой	Огненный
Синий	Электрический	Зелёный	Ядовитый
Латунный	Огненный	Красный	Огненный
Бронза	Электрический	Серебряный	Холодный
Медный	Кислотный	Белый	Холодный

Жезл бдительности [Rod of Alertness]

Жезл, очень редкий (требуется настройка)

Этот жезл обладает следующими свойствами:

Бдительность. Пока вы держите жезл, вы получаете преимущество на проверки Мудрости (Внимательность) и на броски инициативы.

Заклинания. Пока вы держите жезл, вы можете накладывать через него следующие заклинания: Обнаружение добра и зла, Обнаружение магии, Обнаружение болезней и яда, Видение невидимого.

Защитная аура. Действием магия вы можете вонзить нижний конец жезла в землю. После этого верхушка жезла начинает излучать яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет дополнительно на 60 футов. Пока вы и ваши союзники находитесь в области яркого света, вы получаете бонус +1 к КД и спасброскам, а также можете ощущать местоположение любого невидимого существа, находящегося в этом ярком свете.

Свет на верхушке жезла гаснет, а эффект заканчивается через 10 минут или когда существо действием магия вытаскивает жезл из земли. После использования этого свойства вы не можете применить его снова до следующего рассвета.



Жезл безопасности [Rod of Security]

Жезл, очень редкий

Держа этот жезл, вы можете действием магия активировать его. Жезл мгновенно переносит вас и до 199 других согласных существ, которых вы видите, в демиплан. Вы выбираете форму демиплана. Это может быть тихий сад, весёлая таверна, огромный дворец, тропический остров, фантастический карнавал или что-то ещё, что вы можете себе представить. Независимо от его природы, демиплан содержит достаточно воды и пищи, чтобы поддерживать своих посетителей, и окружающая среда демиплана не может причинить вреда её обитателям. Всё остальное, с чем можно взаимодействовать там, может существовать только там. Например, цветок, сорванный из сада, исчезает, если его вынести за пределы демиплана.

За каждый час, проведённый в демиплане, посетитель восстанавливает хиты, как если бы он потратил 1 кубик хитов. Кроме того, существа не стареют, находясь там, хотя время течёт нормально. Посетители могут оставаться там до 200 дней, делённых на количество присутствующих существ (округляется в меньшую сторону).

Когда время истекает или вы действием магия заканчиваете эффект, все посетители снова появляются в том месте, которое они занимали, когда вы активировали жезл, или в ближайшем свободном месте. После использования это свойство нельзя использовать снова, пока не пройдёт 10 дней.

Жезл поглощения [Rod of Absorption]

Жезл, очень редкий (требуется настройка)

Когда вы держите этот жезл, вы можете реакцией поглотить заклинание, которое направлено только на вас и не создает области эффекта. Эффект поглощенного заклинания отменяется, а энергия заклинания (но не само заклинание) сохраняется в жезле. Поглощенная энергия имеет тот же уровень, что и заклинание в момент его накладывания. Отменённое заклинание рассеивается без эффекта, и все ресурсы, потраченные на его наложение, теряются. Жезл может поглотить и сохранить до 50 уровней энергии за весь срок своего существования. Когда жезл поглощает 50 уровней энергии, он больше не может поглощать новую энергию. Если вас нацелило заклинание, которое жезл не может сохранить, то жезл не оказывает никакого эффекта на это заклинание.

Когда вы настраиваетесь на жезл, вы знаете, сколько уровней энергии он поглотил за весь срок своего существования, а также сколько уровней энергии он в данный момент содержит.

Если вы заклинатель и держите жезл, то вы можете преобразовывать хранящуюся в нем энергию в ячейки заклинаний, чтобы накладывать заклинания, которые вы подготовили или знаете. Вы можете создавать ячейки заклинаний только уровнем, равным или ниже ваших собственных ячеек заклинаний, но не выше 5 уровня. Вы используете сохраненные уровни энергии вместо своих ячеек, но накладываете заклинание как обычно. Например, вы можете использовать 3 уровня энергии, сохраненные в жезле, как ячейку заклинания 3 уровня.

Новый найденный жезл обычно содержит 1к10 уровней энергии. Жезл, который больше не может поглощать энергию заклинаний и в котором не осталось энергии, становится немагическим.

Доспех из драконьей чешуи, Жезл поглощения. Художники: Conceptopolis

Зелье высшей невидимости [Potion of Greater Invisibility]

Зелье, очень редкое

Ёмкость этого зелья выглядит пустым, но ощущается, что в нём есть жидкость. Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете состояние невидимый на 1 час.

Зелье долголетия [Potion of Longevity]

Зелье, очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, ваш физический возраст уменьшается на 1к6 + 6 лет, но не делает вас моложе 13 лет. Каждый последующий раз, когда вы выпиваете зелье долголетия, существует нарастающий 10% шанс, что вместо этого вы состаритесь на 1к6 + 6 лет.

В этом янтарном зелье парит крошечное сердце, которое, вопреки всему, всё ещё бьётся. Оно исчезает при открытии зелья.

Зелье живучести [Potion of Vitality]

Зелье, очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, оно снимает все степени истощения и завершает состояние отравленный. В течение следующих 24 часов вы восстанавливаете максимальное количество хитов за каждую кость хитов, которую вы тратите.

Алая жидкость этого зелья периодически пульсирует, напоминая биение сердца.

Зелье полёта [Potion of Flying]

Зелье, очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете скорость полёта, равную вашей скорости, на 1 час и можете парить. Если вы находитесь в воздухе, когда действие зелья заканчивается, вы падаете, если только у вас нет других способов оставаться в воздухе.

Прозрачная жидкость этого зелья плавает на поверхности ёмкости, а в ней дрейфуют мутные белые примеси.



Зеркало похищения жизни. Художник: Conceptopolis

Зелье скорости [Potion of Speed]

Зелье, очень редкое

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете эффект заклинания Ускорение на 1 минуту (без концентрации) и не подвергаетесь волне летаргии, которая обычно возникает после окончания действия эффекта.

Жёлтая жидкость этого зелья испещрена чёрными прожилками и сама по себе закручивается в вихри.

Зеркало похищения жизни [Mirror of Life Trapping]

Чудесный предмет, очень редкий

Когда на это зеркало высотой 4 фута и шириной 2 фута смотрят опосредованно, его поверхность показывает слабые образы существ. Зеркало весит 50 фунтов, имеет 11 КД, 10 хитов, иммунитет к урону ядом и психической энергией, а также уязвимость к дробящему урону. Оно разбивается и уничтожается, если его хиты опускаются до 0.

Если зеркало висит на вертикальной поверхности и вы находитесь в пределах 5 футов от него, то вы можете действием магия произнести командное слово, чтобы активировать его. Оно остаётся активным, пока вы не повторите действие магия с тем же командным словом, чтобы деактивировать его.

Любое существо, кроме вас, которое видит своё отражение в активированном зеркале, находясь в пределах 30 футов от него, должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл. 15 или быть заточённым вместе с любыми своими предметами и экипировкой в одной из 12 межпространственных ячеек зеркала. Существо, которое знает природу зеркала, совершает спасбросок с преимуществом, а конструкты автоматически преуспевают в спасброске.

Межпространственная ячейка представляет собой бесконечное пространство, заполненное густым туманом, который ограничивает видимость до 10 футов. Существа, заточённые в ячейках зеркала, не стареют и не нуждаются в пище, воде или сне. Существо, заточённое в ячейке, может выбраться только с помощью магии, позволяющей перемещаться между планами. В противном случае оно остаётся в заточении, пока его не освободят.

Если зеркало заточает существо, но все 12 межпланарных ячеек уже заняты, то оно освобождает 1 случайное заточённое существо, чтобы освободить место для нового пленника. Освобождённое существо появляется в свободном пространстве в пределах видимости зеркала, но спиной к зеркалу. Если зеркало разбито, то все существа, находящиеся в нём, освобождаются и появляются в свободном пространстве рядом с зеркалом.

Находясь в пределах 5 футов от зеркала, вы можете действием магия назвать одно существо, заточённое в зеркале, или указать конкретную ячейку по номеру. Названное существо или содержимое указанной ячейки появляется в виде изображения на поверхности зеркала. Вы и существо можете общаться друг с другом.

Аналогичным образом, вы можете действием магия произнести второе командное слово, чтобы освободить одно существо, заточённое в зеркале. Освобождённое существо появляется вместе со своими предметами в ближайшем свободном пространстве спиной к зеркалу.

Если поместить зеркало в межпространство, созданное Сумкой хранения, Переносной дырой или подобным предметом, то оба предмета немедленно уничтожаются и открывается портал на Астральный план. Портал появляется в месте, где один предмет был помещён в другой. Любое существо в пределах 10 футов от портала, не находящееся за полным укрытием, затягивается в него и оказывается в случайной точке на Астральном плане. Затем портал закрывается. Он является односторонним и не может быть открыт снова.

Ковёр-самолёт [Carpet of Flying]

Чудесный предмет, очень редкий

Действием магия с произнесением командного слова вы можете заставить этот ковёр парить и летать. Он двигается в соответствии с вашими указаниями, если вы находитесь в пределах 30 футов от него.

Существует 4 размера ковра-самолёта. Мастер сам выбирает размер ковра или определяет его случайным образом броском по таблице. Ковёр может поднять в два раза больший вес, чем тот, что указан в таблице, но при нагрузке больше обычной его скорость уменьшается вдвое.

1к100	Размер	Вес	Скорость полёта
01-20	3 фт. × 5 фт.	200 фунтов	80 футов
21-55	4 фт. × 6 фт.	400 фунтов	60 футов
56-80	5 фт. × 7 фт.	600 фунтов	40 футов
81-00	6 фт. × 9 фт.	800 фунтов	30 футов

Кольцо падающих звёзд [Ring of Shooting Stars]

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Вы можете накладывать заклинания Пляшущие огоньки или Свет через кольцо.

Кольцо имеет 6 зарядов и восстанавливает 1к6 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете. Вы можете тратить его заряды для использования свойств ниже.

Огонь фей. Вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Огонь фей через кольцо.

Сферы молний. Вы можете потратить 2 заряда действием магия и создать до 4 сфер молнии диаметром 3 фута.

Каждая сфера появляется в незанятом пространстве, которое вы видите в пределах 120 футов от вас. Сферы существуют до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию, до 1 минуты. Каждая сфера излучает тусклый свет в радиусе 30 футов.

Бонусным действием вы можете переместить каждую сферу на расстояние до 30 футов, но не далее 120 футов от себя. Когда сфера оказывается в пределах 5 футов от существа, отличного от вас, которое не находится за полным укрытием, сфера выпускает молнию в это существо и исчезает. Это существо совершает спасбросок Ловкости со Сл. 15. При провале существо получает урон электричеством в зависимости от количества созданных вами сфер, как показано в следующей таблице. При успехе существо получает половину урона.

Количество сфер	Урон электричеством
1	4к12
2	5к4
3	2к6
4	2к4

Падающие звёзды. Вы можете потратить от 1 до 3 зарядов действием магия. За каждый потраченный заряд вы запускаете светящуюся частицу света из кольца в точку, которую вы видите в пределах 60 футов от вас. Каждое существо в 15-футовом кубе, исходящем из этой точки, осыпается искрами и совершает спасбросок Ловкости со Сл. 15, получая 5к4 урона излучением при провале или половину урона при успехе.

Кольцо регенерации [Ring of Regeneration]

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы восстанавливаете 1к6 хитов каждые 10 минут, если у вас есть хотя бы 1 хит. Если вы потеряете часть тела, кольцо заставит недостающую часть регенерировать и вернуться к полной функциональности через 1к6 + 1 дней, если у вас есть хотя бы 1 хит всё это время.

Кольцо телекинеза [Ring of Telekinesis]

Кольцо, очень редкое (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы можете накладывать заклинание Телекинез.



Кольцо падающих звёзд, Кольцо телекинеза, Кольцо регенерации, Ковёр-самолёт. Художники: Conceptopolis

Котёл перерождения [Cauldron of Rebirth]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка друидом или колдуном)

Этот крошечный котёл украшен рельефными изображениями героев на чугунных стенках.

Вы можете использовать котел в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний; и он функционирует как подходящий компонент для заклинания Наблюдение.

Варка зелья. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете создать Зелье лечения (большое) с помощью котла, что занимает 1 минуту. Зелье теряет свою магию, если не было выпито в течение 24 часов.

Воскрешение. Действием магия вы можете заставить котел увеличиться до размеров достаточных, чтобы существо среднего размера могло находиться внутри. Вы можете вернуть котел к его нормальному размеру действием магия, безвредно выбрасывая все, что не может поместиться внутри, в ближайшее незанятое пространство.

Если вы поместите труп гуманоида в котел и накроете его 200 фунтами соли (что стоит 10 зм) по крайней мере на 8 часов, то соль будет израсходована, а существо вернется к жизни на следующем рассвете, как если было бы наложено Воскрешение. После применения этого свойства, оно не может быть использовано снова в течение 7 дней.

Латы дварфов [Dwarven Plate]

Доспех (полулаты или латы), очень редкий

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +2 к КД. Кроме того, если некий эффект перемещает вас против вашей воли по твёрдой поверхности, то вы можете реакцией уменьшить итоговое расстояние перемещения на 10 футов или меньше.

Лук клятвы [Oathbow]

Оружие (длинный лук или короткий лук), очень редкое (требуется настройка)

Когда вы натягиваете тетиву этого лука со стрелой, он шепчет на эльфийском: «Скорой гибели моим врагам». Используя это оружие для дальнобойной атаки, вы можете произнести или показать следующую команду: «Скорой смерти тебе, враг мой». Цель вашей атаки становится вашим заклятым врагом до тех пор, пока она не умрёт или до рассвета через 7 дней. У вас может быть только 1 заклятый враг одновременно. Когда ваш заклятый враг умирает, вы можете выбрать нового после следующего рассвета.

Когда вы совершаете бросок атаки дальнобойного оружия против заклятого врага, вы получаете преимущество на этот бросок. Кроме того, цель не получает бонус от укрытия на половину или на три четверти, и вы не получаете помеху из-за максимального расстояния. Если атака попадает, то ваш заклятый враг получает дополнительно 3к6 колющего урона.

Пока ваш заклятый враг жив, вы получаете помеху на броски атаки всеми другими типами оружия.

Лютня громового удара [Lute of Thunderous Thumping]

Оружие (дубинка), очень редкое

Эта укреплённая лютня может использоваться как магическая дубинка, наносящая при попадании дополнительно 2к8 урона звуком.

Пой и бей. Если вы бард, то вы можете применять модификатор Харизмы вместо модификатора Силы для броска рукопашной атаки этой лютней, при условии, что вы поёте или напеваете во время атаки.



Лук клятвы, Латы дварфов, Котёл перерождения.
Художники: Conceptopolis, Zuzanna Wuzyk

Мантия звёзд [Robe of Stars]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Эта чёрная или тёмно-синяя мантия украшена вышитыми мелкими белыми или серебряными звёздами. Пока вы носите эту мантию, вы получаете бонус +1 к спасброскам.

На верхней передней части мантии расположено 6 особенно крупных звёзд. Пока вы носите эту мантию, вы можете действием магия удалить одну из звёзд и потратить её для наложения заклинания Волшебная стрела 5 уровня. Каждый день на закате на мантию возвращаются 1к6 удалённых звёзд.

Пока вы носите мантию, вы можете действием магия перейти на Астральный план вместе со всем, что на вас надето и что вы несёте. Вы остаётесь там до тех пор, пока действием магия не вернётесь на план, где находились ранее. Вы появляетесь в последней занятой вами клетке или, если она занята, в ближайшей свободной клетке.

Мантия сияющих цветов [Robe of Scintillating Colors]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Эта мантия имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите её, вы можете действием магия потратить 1 заряд, чтобы заставить одеяние отображать переливающийся узор ослепительных оттенков до конца вашего следующего хода. В течение этого времени одеяние излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет дополнительно на 30 футов, а существа, которые могут вас видеть, получают помеху на броски атаки против вас. Любое существо в области яркого света, которое видит вас в момент активации силы одеяния, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние ошеломлённый до окончания эффекта.

Масло остроты [Oil of Sharpness]

Зелье, очень редкое

Один флакон этого масла может покрыть 1 рукопашное оружие или 20 боеприпасов, но оружие или боеприпасы должны быть немагическими и наносить рубящий или колющий урон. Нанесение масла занимает 1 минуту, после чего оно магически впитывается, превращая оружие в оружие +3 или боеприпасы в боеприпасы +3.

Это прозрачное и густое масло сверкает от крошечных серебристых осколков.

Меч остроты [Sword of Sharpness]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч или скимитар), очень редкое (требуется настройка)

Если вы атакуете объект этим магическим оружием и попадаете, то кости урона причиняют цели максимальный урон.

Если вы атакуете существо этим оружием и выбрасываете 20 на к20 в броске атаки, то эта цель получает дополнительно 14 рубящего урона и 1 степень истощения.

Морозный клинок [Frost Brand]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), очень редкое (требуется настройка)

Если вы попадаете атакой, используя это магическое оружие, то цель получает дополнительно 1к6 урона холодом. Кроме того, пока вы держите это оружие, вы обладаете сопротивлением к урону огнём.

При морозной температуре оружие испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в радиусе 10 футов дополнительно.

Когда вы вынимаете оружие из ножен, вы можете погасить все источники немагического огня в пределах 30 футов. Это свойство можно использовать не чаще раза в час.

Оживлённый щит [Animated Shield]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Если вы держите этот щит, вы можете бонусным действием привести его в движение. Щит поднимается в воздух и парит в вашем пространстве, защищая так, как если бы вы его использовали, но ваши руки при этом свободны. Щит остаётся оживлённым 1 минуту, пока вы не окончите эффект бонусным действием, пока вы не получите состояние недееспособный или пока вы не умрёте, после чего щит падает на землю или в вашу руку, если она свободна.

Плащ паука [Cloak of Arachnida]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот изысканный плащ сделан из чёрного шёлка, переплетённого тонкими серебряными нитями. Пока вы его носите, вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление яду. Вы получаете сопротивление к урону ядом.

Паучье лазание. Вы получаете скорость лазания, равную вашей скорости, и можете перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также вверх ногами по потолку, оставляя руки свободными.

Хождение по паутине. Вы не можете запутаться ни в какой паутине, и можете перемещаться сквозь паутину как если бы она была просто труднопроходимой местностью.

Паутина. Вы можете наложить заклинание Паутина (Сл. спасброска 13). Паутина, создаваемая этим заклинанием, заполняет в 2 раза большую площадь, чем обычно. Это свойство нельзя использовать повторно до следующего рассвета.



Мантия звёзд, Морозный клинок (скимитар), Меч остроты (двуручный меч). Художник: Conceptopolis

Подковы Зефира [Horseshoes of a Zephyr]

Чудесный предмет, очень редкий

Один комплект подков состоит из 4 штук. Действием магия, вы можете прикоснуться одной из подков к копыту лошади или похожего существа, после чего подкова прикрепляется к копыту. Снятие подковы также требует действия магии.

Когда все 4 подковы прикреплены к копытам лошади или похожего существа, они позволяют существу передвигаться, паря в 4 дюймах над поверхностью. Это позволяет существу пересекать или стоять над неустойчивыми или нетвёрдыми поверхностями, такими как вода или лава. Существо не оставляет следов и игнорирует труднопроходимую местность. Кроме того, существо может путешествовать до 12 часов в день, не получая степеней истощения от длительных переходов.



Посох акробата, Посох грома и молнии. Художник: Conceptopolis

Посох акробата [Quarterstaff of the Acrobat]

Оружие (боевой посох), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урону, совершённым этим магическим оружием.

Пока вы держите это оружие, вы можете бонусным действием или после вашего броска инициативы заставить его испускать тусклый зелёный свет на расстояние до 10 футов. Вы также можете погасить этот свет бонусным действием.

Держа это оружие, вы можете бонусным действием изменить его форму, превращая его в 6-дюймовый жезл (для удобства хранения), 10-футовый шест или вернуть его в форму посоха. Оружие будет удлиняться только на доступное в окружающем пространстве расстояние.

В определённых формах это оружие обладает следующими дополнительными свойствами:

Помощь акробату (только форма посоха или 10-футового шеста). Держа это оружие, вы совершаете проверки Ловкости (Акробатика) с преимуществом.

Отражение атаки (только форма посоха). Когда по вам попадают атакой, держа это оружие, вы можете реакцией прокрутить оружие вокруг себя, получая бонус +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. Вы не можете использовать это свойство снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Дальнобойное оружие (только форма посоха). Это оружие обладает свойством метательное с нормальной дистанцией 30 футов и максимальной дистанцией 120 футов. Сразу после того, как вы совершите дальнобойную атаку этим оружием, оно возвращается к вам в руку.

Посох грома и молнии [Staff of Thunder and Lightning]

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Этот посох можно использовать как магический боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и урону, наносимому с его помощью. Кроме того, он обладает следующими свойствами. После использования одного из свойств, его нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Молния. Когда вы попадаете рукопашной атакой, используя посох, вы можете заставить цель получить дополнительно 2к6 урона электричеством (действие не требуется).

Гром. Когда вы попадаете рукопашной атакой, используя посох, вы можете заставить его издать раскат грома, слышимый на расстоянии до 300 футов (действие не требуется). Цель вашей атаки должна совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17, иначе окажется ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

Гром и молния. Сразу после того, как вы попадаете рукопашной атакой с использованием посоха, вы можете бонусным действием одновременно активировать свойства «Молния» и «Гром» (см. выше). При этом не расходуется ежедневное использование этих свойств, а только использование данного свойства.

Удар молнии. Вы можете действием магия выпустить молнию из наконечника посоха линией с шириной 5 футов и длиной 120 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок Ловкости со Сл. 17, получая 9к6 урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Раскат грома. Вы можете действием магия заставить посох издать раскат грома, слышимый на расстоянии до 600 футов. Каждое существо в пределах 60 футов от вас должно совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17. При провале существо получает урон громом в размере 2к6 и становится оглушённым на 1 минуту. При успехе существо получает только половину урона.

Посох мороза [Staff of Frost]

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, друидом, колдуном или чародеем)

У вас есть сопротивление урону холодом, пока вы держите этот посох.

Заклинания. Посох имеет 10 зарядов. Держа посох, вы можете наложить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл. спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Конус холода	5
Туманное облако	1
Град	4
Стена льда	4

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох превращается в воду и уничтожается.

Посох огня [Staff of Fire]

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, друидом, колдуном или чародеем)

У вас есть сопротивление урону огнём, пока вы держите этот посох.

Заклинания. Посох имеет 10 зарядов. Держа посох, вы можете наложить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл. спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Огненные ладони	1
Стена огня	4
Огненный шар	3

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох рассыпается в пепел и уничтожается.

Посох силы [Staff of Power]

Посох, очень редкий (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Посох имеет 20 зарядов и является магическим боевым посохом, дающий бонус +2 к броскам атаки и урона, совершаемым им. Держа его, вы получаете бонус +2 к КД, спасброскам и броскам атаки заклинаниями.

Заклинания. Держа посох, вы можете наложить одно из заклинаний из следующей таблицы, используя вашу Сл. спасброска заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Конус холода	5
Огненный шар (5 уровень)	5
Сфера неуязвимости	6
Удержание чудовища	5
Левитация	2
Молния (5 уровень)	5
Волшебная стрела	1
Луч слабости	1
Стена силы	5

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 2к8 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох сохраняет свой бонус +2 к броскам атаки и урона, но теряет все остальные свойства. При 20 посох восстанавливает 1к8 + 2 заряда

Разрушительный удар. Вы можете действием магия сломать посох о колено или о твёрдую поверхность. Посох уничтожается и высвобождает свою магию во взрыве, который заполняет 30-футовую эманацию, исходящую от посоха. У вас есть шанс 50% мгновенно переместиться на случайный план, избежав взрыва. Если вам не удастся избежать эффекта, вы получаете силовой урон, равный числу зарядов в посохе, умноженных на 16. Каждое другое существо в области совершает спасбросок Ловкости со Сл. 17. При провале существо получает силовой урон, равный числу зарядов в посохе, умноженных на 4. При успехе существо получает половину урона.



Посох силы, Посох огня, Посох мороза. Художник: Conceptopolis

Посох ударов [Staff of Striking]

Посох, очень редкий (требуется настройка)

Посох является магическим боевым посохом, дающим бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым им.

Посох имеет 10 зарядов. Когда вы попадаете по цели рукопашной атакой, используя его, вы можете потратить до 3 зарядов. За каждый потраченный заряд цель получает дополнительно 1к6 урона силовым полем.

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 1к6 + 4 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Если вы потратите последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 1 посох становится немагическим боевым посохом.

Свеча мольбы [Candle of Invocation]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Магия этой свечи активируется, когда она зажигается, что требует действия магия. Погорев 4 часа, свеча уничтожается. Вы можете затушить свечу раньше, чтобы воспользоваться ей же позже. Вычитайте время горения из общего времени горения с точностью до 1 минуты.

Будучи зажжённой, свеча испускает тусклый свет в радиусе 30 футов. В области этого света вы получаете преимущество на Тест к20. Кроме того, жрецы и друиды в области света могут накладывать подготовленные заклинания 1 уровня без траты ячейки заклинаний.

В качестве альтернативы, когда вы впервые зажигаете совершенно новую свечу, вы можете наложить с её помощью заклинание Врата. При этом свеча уничтожается. Портал, созданный этим заклинанием, связывается с определённым Внешним планом, выбранным Мастером или случайно с помощью броска по следующей таблице.

1к100	Внешний План	1к100	Внешний План
01-05	Бездна	55-59	Геенна
06-10	Ахерон	60-64	Гадес
11-17	Арборея	65-69	Лимбо
18-25	Аркадия	70-77	Механус
26-33	Звериные земли	78-85	Гора Целестия
34-41	Битопия	86-90	Девять преисподних
42-46	Карцери	91-95	Пандемониум
47-54	Элизиум	96-00	Асгард



Скимитар скорости [Scimitar of Speed]

Оружие (скимитар), очень редкое (требуется настройка)

Вы получаете бонус +2 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым этим магическим оружием. Кроме того, вы можете совершать 1 атаку им бонусным действием в каждый из ваших ходов.

Спиритическая доска [Spirit Board]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта украшенная деревянная доска имеет буквы обычного алфавита, напечатанные на одной стороне, вместе со словами «Да» и «Нет» и символами, представляющими «Благо» и «Горе». Доска идёт в комплекте с деревянной дощечкой в форме сердца. Эта дощечка должна лежать на стороне доски с буквами, чтобы магия доски работала.

Эта доска имеет 3 заряда и восстанавливает 1 израсходованный заряд ежедневно на рассвете. Прикасаясь к дощечке, вы можете потратить 1 минуту, чтобы наложить одно из заклинаний по таблице ниже. В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание. Когда вы накладываете заклинание, вы призываете духов мертвых, чтобы они направляли планшетку по поверхности доски, отвечая на ваши вопросы, указывая на буквы или слова на доске.

Заклинание	Заряды
Гадание	1
Общение	3



Спиритическая доска, Свеча мольбы, Скимитар скорости.
Художник: Conceptopolis

Справочник быстроты действий [Manual of Quickness of Action]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения на координацию и баланс, её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваша Ловкость увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.

Справочник по големам [Manual of Golems]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит информацию и чары, необходимые для создания определённого типа голема. Мастер выбирает тип голема или определяет его случайно, используя таблицу ниже. Чтобы расшифровать и использовать руководство, вы должны быть заклинателем с как минимум двумя ячейками заклинаний 5 уровня. Существо, не способное использовать Справочник по големам, которое попытается его прочесть, получает 6к6 урона психической энергией.

Для создания голема вы должны затратить указанное в таблице время, работая без перерыва с книгой под рукой и отдыхая не более 8 часов в день. Вы также должны заплатить указанную стоимость за необходимые материалы.

После завершения создания голема книга сгорает в мистическом пламени. Голем оживает, когда пепел от книги посыпают на него. Смотрите статблок голема в Бестиарии. Голем находится под вашим контролем, понимает и выполняет ваши команды.

1к20	Голем	Время	Цена
1-5	Глиняный голем	30 дней	65000 зм
6-17	Мясной голем	60 дней	50000 зм
18	Железный голем	120 дней	100000 зм
19-20	Каменный голем	90 дней	80000 зм

Справочник полезных упражнений [Manual of Gainful Exercise]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга описывает упражнения для поддержания физической формы, её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваша Сила увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.

Справочник телесного здоровья [Manual of Bodily Health]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит советы по здоровью и питанию, её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваше Телосложение увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.



Справочник быстрых действий, Справочник по големам (глиняный, мясной, железный, каменный), Справочник телесного здоровья. Художник: Conceptopolis

Сумка пожирания [Bag of Devouring]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта сумка напоминает сумку хранения, но на самом деле это ротовое отверстие гигантского межпространственного существа. Если сумку вывернуть наизнанку, ротовое отверстие закроется.

Межпространственное существо, связанное с сумкой, может чувствовать всё, что помещают в сумку. Материя животного или растительного происхождения, помещённая в сумку, пожирается и исчезает навсегда. Если в сумку будет помещена часть живого существа, как в случае, когда кто-нибудь засовывает в неё руку, существует 50% шанс, что существо затянет в сумку. Существо в сумке может действием попытаться высвободиться, совершая проверку Силы (Атлетика) со Сл. 15. Другое существо может действием залезть рукой в сумку, чтобы вытянуть оттуда затянутое существо, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20 (при условии, что его самого не затянет туда).

Неодушевленные предметы могут храниться в сумке, которая вмещает до 1 кубического фута таких предметов. Однако раз в день сумка «проглатывает» все предметы внутри и выбрасывает их на другой план. Мастер выбирает время и план.

Если сумка проколота или порвана, то она разрушается и всё, что находилось внутри, перемещается в случайное место на Астральном плане.

Танцующий меч [Dancing Sword]

Оружие (двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), очень редкий (требуется настройка)

Вы можете бонусным действием подбросить это магическое оружие. После этого меч начнёт парить, пролетая до 30 футов, и атаковать 1 существо на ваш выбор в пределах 5 футов от него. Оружие использует ваш бросок атаки и ваш модификатор характеристики для броска урона.

Пока оружие парит, вы можете бонусным действием заставить его перелететь на расстояние до 30 футов в другое место, находящееся в пределах 30 футов от вас. Частью этого же бонусного действия вы можете заставить оружие атаковать 1 существо, находящееся в пределах 5 футов от него. После четвёртой атаки оружие пролетает до 30 футов и пытается вернуться в вашу руку. Если у вас нет свободных рук, то оно падает на землю в вашем пространстве. Если у оружия нет свободного пути до вас, то оно перемещается максимально близко к вам и потом падает на землю. Оружие перестаёт парить, если вы хватаете его или окажетесь на расстоянии более 30 футов от него.

Том лидерства и влияния [Tome of Leadership and Influence]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения для влияния и очарования других, а её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение не более 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваша Харизма увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.

Том понимания [Tome of Understanding]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения для развития интуиции и проницательности, а её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение не более 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваша Мудрость увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.

Том чистых мыслей [Tome of Clear Thought]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта книга содержит упражнения для памяти и логики, а её слова наполнены магией. Если вы потратите 48 часов в течение не более 6 дней или меньше на изучение её содержимого и практическое выполнение рекомендаций, то ваш Интеллект увеличивается на 2, до максимума 30. Затем руководство теряет магию, но восстанавливает её через век.



Сумка пожирания, Танцующий меч, Том понимания, Том лидерства и влияния, Том чистых мыслей. Художник: Conceptopolis

Топор палача [Executioner's Axe]

Оружие (боевой топор, большой топор, алебарда или ручной топор), очень редкое

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, совершённым с помощью этого магического оружия.

Любой гуманоид, которого вы поражаете этим оружием, получает дополнительно 2к6 рубящего урона, а вы получаете временные хиты, равные нанесённому дополнительному урону.

Хрустальный шар [Crystal Ball]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью.

Чудесные краски Нолзура [Nolzur's Marvelous Pigments]

Чудесный предмет, очень редкий

Эта изящная деревянная коробка содержит 1к4 баночек краски и кисть (общий вес — 1 фунт).

Используя кисть и расходуя 1 баночку краски, вы можете нарисовать любое количество трёхмерных объектов и элементов местности (таких как стены, двери, деревья, цветы, оружие, паутины и ямы), при условии, что все эти элементы помещаются в пределах куба размером 20 футов. На создание уходит 10 минут (независимо от количества создаваемых элементов), в течение которых вы должны оставаться внутри куба и сохранять концентрацию. Если ваша концентрация будет нарушена или вы покинете куб до завершения работы, то все нарисованные элементы исчезнут, а баночка краски будет потрачена впустую.

Когда работа завершена, все нарисованные объекты и элементы местности становятся реальными. Например, нарисовав дверь на стене, вы создаёте настоящую дверь, которую можно открыть, чтобы увидеть, что за ней находится. Нарисовав яму, вы создаёте настоящую яму, вся глубина которой должна помещаться в пределах куба размером 20 футов.

Ни один объект, созданный с помощью баночки краски, не может иметь стоимость более 25 зм, а общая стоимость всех объектов, созданных с помощью одной баночки краски, не может превышать 500 зм. Если вы рисуете объекты большей стоимости (например, большую кучу золота), они выглядят правдоподобно, но при тщательном осмотре оказывается, что они сделаны из пасты, печенья или другого дешёвого материала.

Если вы рисуете форму энергии, такую как огонь или молния, энергия рассеивается сразу после завершения рисунка и не наносит вреда.

Шлем блеска [Helm of Brilliance]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Этот шлем украшен 1к10 бриллиантами, 2к10 рубинами, 3к10 огненными опалами и 4к10 опалами. Любой камень, извлечённый из шлема, рассыпается в пыль. Когда все камни удалены или уничтожены, шлем теряет свою магию.

Вы получаете следующие эффекты, пока носите его:

Свет алмаза. Пока в шлеме есть хотя бы 1 бриллиант, он излучает 30-футовую эманацию. Если в этой области находится хотя бы 1 нежить, то эманация наполняется тусклым светом. Любая нежить, начинающая свой ход в этой области, получает 1к6 урона излучением.

Пламя огненного опала. Пока в шлеме есть хотя бы 1 огненный опал, вы можете действием магия заставить 1 оружие, которое вы держите, вспыхнуть пламенем. Пламя излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов. Пламя безопасно для вас и оружия. Когда вы попадаете атакой пылающим оружием, цель получает дополнительно 1к6 урон огнём. Пламя длится до тех пор, пока вы бонусным действием не погасите его, или пока вы не уроните или не уберёте оружие.

Сопротивление рубина. Пока в шлеме есть хотя бы 1 рубин, вы получаете сопротивление к урону огнём.

Заклинания. Вы можете использовать 1 из следующих заклинаний (Сл. спасброска 18), используя один из камней шлема указанного типа в качестве компонента: Дневной свет (опал), Огненный шар (огненный опал), Радужные брызги (бриллиант) или Стена огня (рубин). Камень уничтожается при произнесении заклинания и исчезает из шлема.

Получение урона огнём. Если вы носите шлем и получаете урон огнём, не пройдя спасбросок против заклинания, то бросьте 1к20. При результате 1 шлем излучает лучи света из оставшихся камней, а затем разрушается. Каждое существо в пределах 60-футовой эманации от вас должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 17 или быть поражённым лучом, получая урон излучением, равный количеству камней в шлеме.



Чудесные краски Нолзура, Шлем блеска. Художник: Brian Valeza, Conceptopolis

Шляпа многих заклинаний [Hat of Many Spells]

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка волшебником)

Эта остроконечная шляпа обладает следующими свойствами.

Фокусировка заклинаний. Держа шляпу, вы можете использовать её в качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний волшебника. Любое заклинание, которое вы накладываете с применением шляпы, получает особый соматический компонент: вы должны «достать» заклинание из шляпы.

Неизвестное заклинание. Держа шляпу, вы можете попробовать наложить заклинание 1 уровня или выше, которое вы не знаете. Заклинание должно быть из списка заклинаний волшебника, должно быть доступного вам уровня для накладывания заклинания и не должно требовать материальных компонентов стоимостью более 1000 зм. После выбора заклинания вы должны потратить ячейку заклинания соответствующего уровня. Затем выполните проверку Интеллекта (Аркана) со Сл 10 + уровень заклинания, чтобы определить, удалось ли вам наложить заклинание. При успехе вы накладываете заклинание с использованием его обычного времени накладывания, и не можете снова применять это свойство до окончания короткого или продолжительного отдыха. При неудачной проверке вы не накладываете заклинание, и вместо этого происходит случайный эффект, определяемый броском на следующей таблице.

Любое заклинание, накладываемое из шляпы, использует вашу Сл. спасброска заклинания и бонус к атаке заклинанием.



Престо создаёт молнию с помощью Шляпы многих заклинаний. Художник: Conceptopolis

1к100	Эффект
01-50	Вы произносите случайное заклинание, определяемое броском 1к10: 1. Увеличение/уменьшение (увеличение); 2. Увеличение/уменьшение (уменьшение); 3. Огонь фей; 4. Огненный шар; 5. Порыв ветра; 6. Невидимость (наложенное на себя); 7. Молния; 8. Воображаемая сила; 9. Полиморф; 10. Зловонное облако.
51-55	Вы находитесь под состоянием ошеломлённый до конца вашего следующего хода, считая, что произошло что-то потрясающее.
56-60	Безвредный рой бабочек заполняет 10-футовый куб в пределах 30 футов от вас. Рой рассеивается через 1 минуту.
61-65	Вы вытаскиваете немагический предмет из шляпы. Бросьте 1к4, чтобы определить предмет: 1. Флакон с кислотой; 2. Фляга с алхимическим огнём; 3. Лом; 4. Горящий факел.
66-70	Вы испытываете приступ «магической болезни» и находитесь под состоянием отравленный в течение 1 часа.
71-75	Вы находитесь под состоянием окаменевший до конца вашего следующего хода.
76-80	Вы вытаскиваете немагический предмет из шляпы. Бросьте 1к4, чтобы определить предмет: 1. Кинжал; 2. Верёвка с крюком-кошкой; 3. Мешочек с калтропами; 4. Драгоценный камень, стоимостью 50 зм.
81-85	Существо появляется в ближайшей к вам свободной клетке. Это существо не находится под вашим контролем и действует, как обычно, после чего исчезает через 1 час или когда его хиты упадут до 0. Бросьте 1к4, чтобы определить существо: 1. Верблюд; 2. Удав; 3. Слон; 4. Мул.
86-90	Враждебный рой летучих мышей вылетает из шляпы, занимает вашу клетку и атакует вас.
91-95	Вертикальный портал с радиусом 5 футов на другой план открывается в свободной клетке в пределах 30 футов от вас и остаётся открытым до конца вашего следующего хода. Мастер определяет, куда он ведёт.
96-00	Вы вытаскиваете магический предмет из шляпы. Бросьте 1к6, чтобы определить редкость предмета: 1-3. Обычный; 4-5. Необычный; 6. Редкий. Мастер выбирает предмет, который исчезает через 1 час, если его не используют или не уничтожат до этого.

Щит кавалериста [Shield of the Cavalier]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Держа этот щит, вы получаете бонус +2 к КД. Этот бонус добавляется к обычному бонусу щита к КД.

Щит обладает следующими дополнительными свойствами, которые вы можете применять, держа его:

Мощный удар. Когда вы выполняете действие атака, вы можете совершить одну из атак с использованием щита против цели в пределах 5 футов от вас. Добавьте ваш бонус мастерства и модификатор Силы к броску атаки. При попадании щит наносит 2к6 + 2 + ваш модификатор Силы урона силовым полем. Если цель — существо, то вы можете оттолкнуть её на расстояние до 10 футов прямо от себя. Если существо вашего размера или меньше, то вы также можете сбить его с ног, накладывая на него состояние лежащий ничком.

Защитное поле. Когда вы или союзник, которого вы видите в пределах 5 футов от себя, становитесь целью атаки или совершаете спасбросок против области действия, вы можете реакцией создать с помощью щита неподвижную 5-футовоую эманацию, исходящую от вас. Когда эманация появляется, все существа или объекты, которые не полностью находятся внутри неё, отталкиваются в ближайшее незанятое пространство снаружи. Атака или область действия, которая вызвала реакцию, не оказывает эффекта на существ и объекты внутри эманации, которая длится, пока вы поддерживаете концентрацию, до 1 минуты. Ничто не может проникнуть внутрь или выйти за пределы эманации. Существа или объекты внутри эманации не могут быть повреждены атаками или эффектами, исходящими извне, так же как и существа внутри эманации не могут повредить что-либо за его пределами. После применения этого свойства его нельзя применять снова до следующего рассвета.

Щит от заклинаний [Spellguard Shield]

Доспех (щит), очень редкий (требуется настройка)

Держа этот щит, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов, а атаки заклинанием против вас совершаются с помехой.

Энергетический лук [Energy Bow]

Оружие (длинный или короткий лук), очень редкий (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, совершённым этим магическим оружием, у которого нет тетивы. Каждый раз, когда вы отводите руку назад в движении натягивания, волшебная стрела из золотистой энергии появляется, готовая к выстрелу. Стрела, созданная этим оружием, наносит урон силовым полем вместо колющего при попадании и исчезает после того, как попадает или промахивается по цели. Пока стрела не исчезла, она излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет дополнительно ещё на 20 футов.

Это оружие обладает следующими дополнительными свойствами:

Стрела сдерживания. Каждый раз, когда вы используете это оружие для дальнобойной атаки против существа, вы можете попытаться наложить состояние опутанный на цель вместо нанесения ей урона. Если стрела попадает, то цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл. 15 или получить состояние опутанный на 1 минуту. Существо, опутанное стрелой, может действием выполнить проверку Силы (Атлетика) со Сл. 20, чтобы попытаться освободиться, завершив эффект на себе при успешной проверке.

Стрела перемещения. Действием магия, вы можете выпустить 1 энергетическую стрелу из этого оружия по цели, которую видите в пределах 60 футов от себя. Целью может быть либо согласное существо среднего размера или меньше, либо предмет, который не надет и не несут (при условии, что предмет достаточно мал, чтобы поместиться в кубе размером 5 футов). Стрела телепортирует цель на незанятое пространство, которое вы видите в пределах 10 футов от себя.

Энергетическая лестница. Действием магия вы можете выпустить поток энергетических стрел из этого оружия в стену на расстоянии до 60 футов от себя. Стрелы становятся светящимися перекладинами, торчащими из стены, образуя магическую лестницу длиной до 60 футов. Эта лестница существует в течение 1 минуты, после чего исчезает.



Щит от заклинаний, Щит кавалериста,
Хэнк достает свой Энергетический лук.
Художник: Conceptopolis

Легендарные

Аппарат Квалиша

[Apparatus of Kwalish]

Чудесный предмет, легендарный

Этот предмет сначала выглядит как запечатанная железная бочка весом 500 фунтов. У бочки есть потайной затвор, который можно найти успешной проверкой Интеллекта (Анализ) со Сл. 20. Этот затвор отпирает люк на одном конце бочки, позволяющий забраться внутрь 2 существам размера средний или меньше. У дальнего конца торчат в ряд 10 рычагов, все в нейтральной позиции, но их можно перевести или в верхнее, или в нижнее положение. Если использовать определённые рычаги, то аппарат трансформируется и станет напоминать гигантского лобстера.

Аппарат Квалиша это большой объект со следующей статистикой: КД 20; 200 хитов; скорость 30 футов, скорость плавания 30 футов (или 0 для обеих, если ноги не выдвинуты); иммунитет к урону ядом и психической энергией.

Для того, чтобы использовать аппарат в качестве транспортного средства, требуется 1 пилот. Пока люк заперт, аппарат водо- и воздухонепроницаем. Объём воздуха внутри рассчитан в сумме на 10 часов и делится на количество существ внутри.

Аппарат держится на плаву. Он может погружаться на глубину до 900 футов. Находясь глубже этой отметки, аппарат получает 2к6 дробящего урона в минуту из-за давления.

Существо в аппарате может действием использование переместить от 1 до 2 рычагов вверх или вниз. После каждого использования рычаги сами возвращаются в нейтральное положение. Назначение десяти рычагов слева направо показано в таблице «Рычаги Аппарата Квалиша».

Рычаги Аппарата Квалиша

Рычаг	Вверх	Вниз
1	Ноги выдвигаются, позволяя аппарату ходить и плавать.	Ноги втягиваются, уменьшая скорость и скорость плавания аппарата до 0 и лишая его способности получать преимущества от бонусов к скорости.
2	Заслонка переднего иллюминатора открывается.	Заслонка переднего иллюминатора закрывается.
3	Заслонки боковых иллюминаторов (по 2 на каждом борту) открываются.	Заслонки боковых иллюминаторов (по 2 на каждом борту) закрываются.
4	Из передней части аппарата выдвигаются 2 когтя	Когти убираются.
5	Каждый выдвинутый коготь совершает *рукопашную атаку оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) дробящего урона.	Каждый выдвинутый коготь совершает *рукопашную атаку оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* цель становится схваченной (Сл. высвобождения 15).
6	Аппарат перемещается вперёд.	Аппарат перемещается назад.
7	Аппарат поворачивает на 90 градусов против часовой стрелки.	Аппарат поворачивает на 90 градусов по часовой стрелки.
8	Глазоподобные устройства испускают яркий свет в 30-футовом радиусе и тусклый свет ещё на 30 футов.	Свет гаснет.
9	Аппарат опускается на 20 футов, если находится в жидкости.	Аппарат поднимается на 20 футов, если находится в жидкости.
10	Задний люк отпирается и открывается.	Задний люк закрывается и запирается.



Аппарат Квалиша. Художник: Conceptopolis

Доспех неуязвимости [Armor of Invulnerability]

Доспех (латы), легендарный (требуется настройка)

Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону, пока носите этот доспех.

Металлическая оболочка. Вы можете действием магия получить иммунитет к дробящему, колющему и рубящему урону на 10 минут или до тех пор, пока вы носите доспех. После применения этого свойства оно не может быть применено снова до следующего рассвета.

Жезл величественной мощи [Rod of Lordly Might]

Жезл, легендарный (требуется настройка)

Этот жезл имеет ребристое навершие и функционирует как магическая булава, которая предоставляет бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым с его помощью. Жезл обладает свойствами, связанными с шестью кнопками, расположенными в ряд вдоль рукояти. У него также есть 3 других свойства, описанные ниже.

Кнопки. Вы можете нажать одну из кнопок бонусным действием; эффект кнопки действует до тех пор, пока вы не нажмёте другую кнопку или ту же самую кнопку снова, что заставит жезл вернуться в свою обычную форму:

Кнопка 1. Из конца жезла, противоположного ребристому навершию, появляется огненный клинок. Пламя освещает ярким светом в радиусе 40 футов и тусклым светом дополнительно на 40 футов. Клинок функционирует как магический длинный меч или короткий меч (на ваш выбор), который наносит дополнительно 2к6 урона огнём при попадании.

Кнопка 2. Ребристое навершие складывается и из него выдвигаются 2 клинка в виде полумесяца, превращая жезл в магический боевой топор, который предоставляет бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым с его помощью.

Кнопка 3. Ребристое навершие жезла складывается, из его конца выдвигается наконечник копья, а рукоять удлиняется до 6 футов, превращая жезл в магическое копье, которое предоставляет бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым с его помощью.

Кнопка 4. Жезл превращается в шест для лазания длиной до 50 футов (вы выбираете длину), причём кнопки жезла остаются в пределах вашей досягаемости. Для закрепления на поверхностях, твёрдых как гранит, в основании шеста имеется шип, а на вершине — 3 крюка. С боков выдвигаются горизонтальные перекладины длиной 3 дюйма, расположенные на расстоянии 1 фут друг от друга, образуя лестницу. Шест выдерживает до 4000 фунтов. Если вес превышает этот предел или поверхность недостаточно твёрдая, жезл возвращается в свою обычную форму.

Кнопка 5. Жезл превращается в ручной таран и даёт своему пользователю бонус +10 к проверкам Силы (Атлетика), совершённым для разрушения дверей, баррикад и других препятствий.

Кнопка 6. Жезл принимает или остаётся в своей обычной форме и указывает магнитный север (ничего не происходит, если эта функция жезла используется в месте, где нет магнитного севера). Жезл также предоставляет вам информацию о примерной глубине под землёй или высоте над ней.

Истощение жизни. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой с использованием жезла, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17. При провале цель получает дополнительно 4к6 урона некротической энергией, а вы восстанавливаете количество хитов, равное половине нанесённого некротического урона. После использования этого свойства его нельзя применять снова до следующего рассвета.

Паралич. Когда вы попадаете по существу рукопашной атакой с использованием жезла, вы можете заставить цель совершить спасбросок Телосложения со Сл. 17. При провале цель получает состояние парализованный на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. После использования этого свойства его нельзя применять снова до следующего рассвета.

Устрашение. Держа жезл, вы можете действием магия заставить каждое существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, совершить спасбросок Мудрости со Сл. 17. При провале цель получает состояние испуганный на 1 минуту. Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. После использования этого свойства его нельзя применять снова до следующего рассвета.

Жезл воскрешения [Rod of Resurrection]

Жезл, легендарный (требуется настройка)

Жезл имеет 5 зарядов. Держа его, вы можете использовать одно из следующих заклинаний: Исцеление (расходует 1 заряд) или Высшее воскрешение (расходует 5 зарядов).

Жезл восстанавливает 1 потраченный заряд ежедневно на рассвете. Если вы расходуете последний заряд, то бросьте 1к20. При выпадении 1 жезл исчезает в безвредной вспышке излучения.



Доспех неуязвимости, Жезл величественной мощи, Жезл воскрешения.
Художник: Conceptopolis

Железная фляга [Iron Flask]

Чудесный предмет, легендарный

Когда вы держите эту железную флягу с латунной пробкой, вы можете действием магия выбрать целью существо, которое вы видите в пределах 60 футов от себя. Если фляга пуста, а цель родом не с того плана существования, на котором вы находитесь, то она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 17, иначе будет заточена во фляге. Если существо уже было заточено этой флягой ранее, то оно совершает спасбросок с преимуществом. Заточённое существо остаётся во фляге до тех пор, пока его не освободят. Фляга может удерживать только 1 существо одновременно. Существо, находящееся во фляге, не стареет и не нуждается в дыхании, пище или воде.

Вы можете действием магия вынуть пробку фляги и освободить заключённое существо. После этого существо подчиняется вашим приказам в течение 1 часа, понимая их даже если оно не знает языка, на котором они отданы. Если вы не отдаёте приказов или отдаёте приказ, который, скорее всего, приведёт к его смерти или пленению, то существо защищается, но не предпринимает иных действий. По истечении указанного времени существо действует в соответствии со своим обычным поведением и мировоззрением.

Заклинание Опознание позволяет узнать, находится ли во фляге существо, однако единственный способ определить его тип — открыть флягу. Новообретённая Железная фляга может уже содержать существо, выбранное Мастером или определённое случайным образом с помощью броска по следующей таблице (см. Бестиарий для статблоков существ).

1к100	Существо	1к100	Существо
01-50	Нет существа	76-77	Невидимый охотник
51	Арканалот	78-79	Марид
52-54	Костяной дьявол	80	Марилит
55-56	Камбион	81-82	Меззолот
57-58	Дао	83-84	Нальфешни
59	Дэв	85-86	Ночная карга
60-61	Джинн	87-88	Никалот
62-63	Ифрит	89	Планетар
64-65	Эриния	90-91	Красный слаад
66-67	Фомор	92-93	Саламандра
68	Гитьянки рыцарь	94	Солар
69	Гитцерай зерт	95	Суккуб
70-71	Глабрезу	96	Ультролот
72-74	Хезроу	97-99	Врок
75	Инкуб	00	Зорн



Защитник [Defender]

Оружие (любое рукопашное оружие), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

В первой атаке в каждый ваш ход, когда вы атакуете этим оружием, вы можете перевести весь бонус или его часть в бонус к КД, а не броскам атаки и урона. Например, вы можете уменьшить бонус к броскам атаки и урона до +1, но получить +2 к КД. Изменённые бонусы действуют до начала вашего следующего хода, но вы должны держать этот меч, чтобы получать от него бонус к КД.

Клинок удачи [Luck Blade]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар, серп или короткий меч), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, совершённым с использованием этого магического оружия. Пока это оружие находится при вас, вы также получаете бонус +1 к спасброскам.

Удача. Если оружие находится при вас, то вы можете воспользоваться его удачей (не требует действие), чтобы перебросить один проваленный Тест к20, если вы не находитесь в состоянии недееспособный. Вы должны использовать результат второго броска. После применения этого свойства нельзя воспользоваться им снова до следующего рассвета.

Желание. У оружия есть 1к3 заряда. Пока вы держите его, вы можете потратить 1 заряд, чтобы использовать заклинание Желание оружием. После использования это свойство нельзя применить снова до следующего рассвета. Если заряды заканчиваются, то это свойство теряется.



Железная фляга, Клинок удачи (короткий меч), Защитник (двуручный меч). Художник: Conceptopolis

Колода многих вещей [Deck of Many Things]

Чудесный предмет, легендарный

Эта колода, обычно находящаяся в коробке или мешочке, содержит определённое количество карт, сделанных из слоновой кости или пергамента. Большинство (75%) этих колод содержат только 13 карт, но остальные включают 22. Используйте соответствующий столбец из таблицы «Колода многих вещей» для случайного определения карт, вытянутых из колоды.

Перед тем, как тянуть карты, вы должны объявить, сколько собираетесь брать, а затем тяните их случайно. Любые карты, взятые сверх названного числа, не будут иметь эффекта. Как только вы вытянули карту, её магия начинает действовать. Вы должны тянуть следующую карту не позднее, чем через 1 час после предыдущей. Если вы не вытянули названное число карт, оставшиеся сами вылетают из колоды и вступают в силу одновременно.

Как только карта вытягивается, она исчезает. Если это не Дурак или не Шут, то карта вновь появляется в колоде, что позволяет вытянуть её повторно (если Дурак или Шут выпадают повторно, то перебросьте по таблице).

1к100 (колода на 13 карт)	1к100 (колода на 22 карты)	Карта
—	01-05	Равновесие
—	06-10	Комета
—	11-14	Тюрьма
01-08	15-18	Эвриала
—	19-23	Судьба
09-16	24-27	Огонь
—	28-31	Дурак
—	32-36	Драгоценность
17-24	37-41	Шут
25-32	42-46	Ключ
33-40	47-51	Рыцарь
41-48	52-56	Луна
—	57-60	Головоломка
49-56	61-64	Плут
57-64	65-68	Руины
—	69-73	Мудрец
65-72	74-77	Череп
73-80	78-82	Звезда
81-88	83-87	Солнце
—	88-91	Когти
89-96	92-96	Трон
97-00	97-00	Пустота

Каждое описание карты приведено ниже:

Равновесие. Вы можете увеличить 1 из своих характеристик на 2, до максимума 22, при условии, что вы также уменьшите другую характеристику на 2. Вы не можете уменьшить характеристику, если её значение равно 5 или меньше. Кроме того, вы можете выбрать не изменять свои характеристики; в этом случае карта не оказывает никакого эффекта.

Комета. При следующем входе в бой с одним или несколькими враждебными существами вы можете выбрать одно из них в качестве своей цели, когда бросаете инициативу. Если вы снизите хиты вашей цели до 0 во время этого боя, вы получаете преимущество на спасброски от смерти на 1 год. Если кто-то другой снизит хиты выбранной цели до 0 или вы не выберете цель, карта не оказывает никакого эффекта.

Тюрьма. Вы исчезаете и оказываетесь в состоянии приостановленной жизнедеятельности в межпространственной сфере. Все вещи, которые были у вас или на вас, исчезают вместе с вами, за исключением артефактов, которые остаются в пространстве, в котором вы были до исчезновения. Вы остаётесь заключёнными в эту тюрьму до тех пор, пока не будете найдены и освобождены. Вы не можете быть обнаружены с помощью школы заклинаний прорицания, но заклинание Желание способно определить ваше местонахождение. Вы больше не тянете карты.

Эвриала. Напоминающий медузу образ на карте проклинает вас. Вы получаете штраф −2 к спасброскам, пока на вас лежит это проклятье. Только бог или магия карты Судьба может закончить действие этого проклятья.

Судьба. Ткань реальности разворачивается и складывается вновь, позволяя вам избежать или стереть одно событие, как будто его никогда не было. Вы можете использовать магию карты сразу, как только вытянете её, или в любое другое время, пока не умрёте.

Огонь. Могущественный дьявол становится вашим врагом. Он стремится вас уничтожить, смакуя ваши страдания перед попыткой убить вас. Эта вражда длится до вашей или его гибели.

Дурак. Вы совершаете все Тесты к20 с помехой в течение следующих 72 часов. Возьмите ещё 1 карту; эта карта не считается одной из вытянутых вами.

Драгоценность. 25 ювелирных украшений стоимостью 2000 зм каждое или 50 драгоценных камней стоимостью 1000 зм каждый появляются у ваших ног.

Шут. Вы совершаете все Тесты к20 с преимуществом в течение следующих 72 часов или можете вытянуть 2 дополнительные карты сверх заявленного количества.

Ключ. Редкое или более редкое магическое оружие, которым вы владеете, появляется у вас. Мастер выбирает оружие.

Рыцарь. Вы получаете в служение рыцаря, который магически появляется в незанятой точке на расстоянии до 30 футов от вас. Рыцарь имеет то же мировоззрение, что и вы, и верно служит вам до самой смерти, считая, что вас свела судьба. Поработайте с Мастером, чтобы придумать имя и предысторию для этого ПМ. Мастер может использовать другой статблок для представления рыцаря, если посчитает нужным.

Луна. Вы получаете возможность 1к3 раза наложить заклинание Желание.

Головоломка. Уменьшите ваши Интеллект и Мудрость на 1к4 + 1 (но не ниже 1). Вы можете вытянуть дополнительно ещё одну карту сверх заявленного ранее количества.

Плут. ПМ по выбору Мастера становится враждебным по отношению к вам. Его личность вам не известна до тех пор, пока он сам или кто-либо ещё не проявит это. Остановить эту вражду сможет как минимум заклинание Желание или божественное вмешательство.

Руины. Вы теряете все богатства, которые вы носите или которыми владеете, кроме магических предметов. Движимое имущество исчезает. Бизнес, строения и земли, которыми вы владели, пропадают таким способом, который оказывает наименьшее влияние на действительность. Если у вас есть бастион (см. главу 8), он уничтожается некой катастрофой, неподвластной вашему контролю. Любые документы, подтверждающие ваши права собственности на утерянное имущество, тоже исчезают.

Мудрец. В любой момент в течение года, после того как вы вытянули эту карту, вы можете заняться медитацией и задать вопрос, чтобы получить мысленный правдивый ответ.

Враги

Две карты в колоде могут вызвать вражду другого существа. С картой Огонь вражда явная. Дьявол будет противостоять персонажу в многочисленных случаях. Поиск исчадия не должен быть простой задачей, и приключенец должен несколько раз столкнуться с союзниками и последователями дьявола, прежде чем сможет сразиться с ним самим.

В случае карты Плут вражда будет тайной, она будет проистекать от кого-то, кажущегося другом или союзником. Вы, как Мастер, должны ждать соответствующего драматического момента, чтобы показать эту вражду, заставляя персонажа гадать, кто же станет предателем.



Карты из Колоды многих вещей. Художник: Andrea Sipl

Череп. Аватар смерти (см. соответствующий статблок) появляется в незанятом пространстве как можно ближе к вам. Аватар атакует только вас, выглядя как призрачный скелет в потрёпанной чёрной мантии с призрачной косой. Аватар исчезает, если его хиты опускаются до 0 или если вы умираете. Если ваш союзник наносит урон аватару, то он призывает ещё одного аватара смерти. Новый аватар появляется в незанятом пространстве как можно ближе к этому союзнику и атакует только его. Каждый из вас и ваших союзников может призвать только 1 аватара в результате этого вытягивания. Существо, убитое аватаром, не может быть возвращено к жизни.

Звезда. Увеличьте одну из ваших характеристик на 2, до максимума 24.

Солнце. Магический предмет (выбранный Мастером) появляется у вас. Кроме того, вы получаете 10 временных хитов ежедневно на рассвете до вашей смерти.

Когти. Все магические предметы, которые вы несёте и носите, распадаются. Ваши артефакты исчезают.

Трон. Вы получаете владение и компетентность в 1 из следующих навыков на ваш выбор: История, Проницательность, Запугивание или Убеждение. Кроме того, вы становитесь законным владельцем небольшого замка где-то в мире. Однако, в замке обитают один или несколько монстров, которых нужно изгнать, чтобы заявить права на владение.

Пустота. Ваша душа вырывается из тела и заключается в некоем предмете в месте, выбранном Мастером. Это место охраняют одно или несколько могущественных существ. Пока ваша душа похищена, ваше тело перестаёт стареть и не нуждается в пище, воздухе или воде. Заклинание Желание не может вернуть вашу душу в тело, но раскрывает местонахождение предмета, вмещающего вашу душу. Вы больше не тянете карты.

Аватар смерти
[Avatar of Death]

Средняя нежить, нейтральный злой

КД 20 **Инициатива:** +3 (13)

Хиты Половина максимума хитов призывателя

Скорость 60 фт., летая 60 фт. (парит)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	16	+3	+3	**Вын**	16	+3	+3
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	16	+3	+3	**Хар**	16	+3	+3

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный, бессознательный

Чувства истинное зрение 60 фт., ПВ 13

Языки понимает языки, которые знает призыватель

ПО — (Опыт 0; БМ равен БМ призывателя)

Особенности

Бестелесное перемещение. Аватар может проходить сквозь предметы и других существ, как будто они являются труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает ход в предмете.

Действия

Мультиатака. Аватар совершает несколько атак *Косой смерти*, равно половине БМ призывателя (с округлением в большую сторону).

Коса смерти. *Рукопашная атака:* автоматическое попадание, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона и 4 (1к8) урона некротической энергией.

Колодец многих миров
[Well of Many Worlds]

Чудесный предмет, легендарный

Эту чёрную ткань, гладкую как шёлк, можно свернуть до размеров носового платка. В развёрнутом виде это круг диаметром 6 футов.

Вы можете действием магия развернуть Колодец многих миров и положить его на твердую поверхность. После этого он образует двусторонний круглый портал диаметром 6 футов в другой мир или на другой план. Каждый раз, когда предмет открывает портал, Мастер решает, куда он ведет. Портал остаётся открытым, пока существо в пределах 5 футов от него не совершит действие магия, чтобы закрыть портал, взявшись за края ткани и сложив её.

После того как Колодец многих миров открыл портал, он не может сделать это снова в течение 1к8 часов.

Кольцо командования элементалями
[Ring of Elemental Command]

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Каждое Кольцо командования элементалями связано с одним из 4 стихийных планов. Мастер выбирает или случайным образом определяет связанный план. Например, Кольцо власти над стихиями (воздух) связано с планом Воздуха.

Каждое Кольцо командования элементалями имеет следующие 2 свойства:

Проклятье стихий. Пока вы носите кольцо, у вас есть преимущество при бросках атаки против элементалей, а у них есть помеха при бросках атаки против вас.

Принуждение элементалей. Пока вы носите кольцо, вы можете действием магия попытаться подчинить элементаля, которого вы видите в пределах 60 футов от себя. Элементаль совершает спасбросок Мудрости со Сл. 18. При проваленном спасброске элементаль находится в состоянии очарованный до начала вашего следующего хода, и вы определяете, что он делает своим перемещением и действием в свой следующий ход.

Фокус стихий. Пока вы носите кольцо, вы получаете дополнительные свойства, соответствующие связанному с кольцом плану стихий:

Воздух. Вы знаете ауран, у вас есть сопротивление урону электричеством, и у вас есть скорость полёта, равная вашей скорости, и вы можете парить.

Земля. Вы знаете терран, и у вас есть сопротивление урону кислотой. Местность, состоящая из щебня, камней или грязи, не является для вас труднопроходимой местностью. Кроме того, вы можете перемещаться сквозь твёрдую землю или камень, как если бы эти области были труднопроходимой местностью, не нарушая материю, через которую вы проходите. Если вы заканчиваете свой ход в твёрдой земле или камне, вы выталкиваетесь в ближайшее незанятое пространство, которое вы занимали последним.

Огонь. Вы знаете игнан, и у вас есть иммунитет к урону огнём.

Вода. Вы знаете акван, вы получаете скорость плавания 60 футов, и вы можете дышать под водой.

Накладывание заклинаний. Кольцо имеет 5 зарядов и восстанавливает 1к4 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Пока вы носите кольцо, вы можете накладывать через него заклинание. Выберите заклинание из списка доступных заклинаний в зависимости от плана стихий, с которым связано кольцо, как показано в таблице «Заклинания по планам». В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание, Сл. спасброска 18.

Кольцо невидимости
[Ring of Invisibility]

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Когда вы носите это кольцо, вы можете использовать действие магия, чтобы наложить на себя состояние невидимый. Вы остаётесь невидимым до тех пор, пока не снимете кольцо или пока бонусным действием снова не станете видимым.

Кольцо отражения заклинаний
[Ring of Spell Turning]

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Нося это кольцо, вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний. Если вы преуспеваете в спасброске от заклинания 7 уровня или ниже, заклинание не оказывает на вас никакого эффекта. Если это заклинание было направлено только на вас и не создавало область эффекта, то вы можете реакцией отразить заклинание обратно в заклинателя; заклинатель должен совершить спасбросок от заклинания, используя свою собственную Сл спасброска от заклинаний.

Кольцо невидимости, Кольцо отражения заклинаний, Кольцо командования элементалями (воздух). Художник: Conceptopolis



Заклинания по планам

План	Заклинания (заряды)
Воздух	Цепная молния (3 заряда), Падение пёрышком (0 зарядов), Порыв ветра (2 заряда), Стена ветра (1 заряд)
Земля	Землетрясение (5 зарядов), Изменение формы камня (2 заряда), Каменная кожа (3 заряда), Стена камня (3 заряда)
Огонь	Огненные ладони (1 заряд), Огненный шар (2 заряда), Огненная буря (4 заряда), Стена огня (3 заряда)
Вода	Сотворение или уничтожение воды (1 заряд), Град (2 заряда), Цунами (5 зарядов), Стена льда (3 заряда), Хождение по воде (2 заряда)



Куб врат, Кольцо трёх желаний, Кольцо призыва джинна, Кольчуга ифритов, Латы эфирности. Художник: Conceptopolis

Кольцо призыва джинна [Ring of Djinni Summoning]

Кольцо, легендарное (требуется настройка)

Пока вы носите это кольцо, вы можете действием магия призвать определённого джинна со стихийного Плана воздуха. Джинн появляется в свободном пространстве по вашему выбору в пределах 120 футов от вас. Он остаётся до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию, но не более 1 часа или пока его хиты не опустятся до 0.

Пока он призван, джинн дружественен к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим командам. Если вы не отдадите ему команду, то джинн будет защищаться от нападающих, но не будет предпринимать других действий.

После того как джинн исчезает, его нельзя снова призвать в течение 24 часов, а кольцо теряет свою магию, если джинн погибает.

Кольца призыва джинна часто создаются самими джиннами, которых они призывают, и даруются смертным в знак дружбы или как символ признательности.

Кольцо трёх желаний [Ring of Three Wishes]

Кольцо, легендарное

Пока вы носите это кольцо вы можете потратить 1 из его 3 зарядов, чтобы наложить заклинание Желание через него. Когда вы используете последний заряд, кольцо становится немагическим.

Кольчуга ифритов [Efreeti Chain]

Доспех (кольчуга или кольчужная рубаха), легендарный (требуется настройка)

Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +3 к КД и иммунитет к урону огнём, а также знаете первичный язык. Кроме того, вы можете стоять на расплавленной породе и ходить по ней, как если бы это было твёрдой поверхностью.

Куб врат [Cubic Gate]

Чудесный предмет, легендарный

Это куб с длиной ребра 3 дюйма излучает ощутимую магическую энергию. Все 6 граней этого куба связаны с разными планами, один из них — Материальный план. Остальные планы определяет Мастер.

Куб имеет 3 заряда и восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Действием магия вы можете потратить 1 заряд куба, чтобы наложить одно из следующих заклинаний через куб:

Врата. Нажав на одну из граней куба, вы накладываете заклинание Врата, открывающее проход на план, связанный с этой гранью.

Уход в иной план. Нажав дважды на одну из граней куба, вы накладываете заклинание Уход в иной план, перемещая цели на план, связанный с этой гранью.

Латы эфирности [Plate Armor of Etherealness]

Доспех (полулаты или латы), легендарный (требуется настройка)

Пока вы носите эти доспехи, вы можете действием магия произнести командное слово, чтобы получить эффект заклинания Эфирность. Заклинание немедленно заканчивается, если вы снимаете доспехи или действием магия снова произносите командное слово. Это свойство доспехов нельзя применять снова до следующего рассвета.

Лунный клинок [Moonblade]

Оружие (двуручный меч, длинный меч, рапира, скимитар или короткий меч), легендарный (требуется настрой существом, которое выбрало это оружие)

Из всех магических предметов, созданных эльфами, одним из самых ценных и тщательно охраняемых является Лунный клинок. В древние времена практически у каждого эльфийского благородного дома было по одному такому клинку. По прошествии столетий часть клинков затерялась и магия их была утеряна вместе с родословными. Другая часть сгинула вместе с владельцами в великих походах. Поэтому лишь немногие из этих клинков сохранились.

Каждый Лунный клинок ищет владельца, чей характер и цели совпадают с его собственными. Если вы попытаетесь настроиться на Лунный клинок, который не считает вас своим владельцем, то оружие не только отвергает вас, но и накладывает на вас проклятье. Проклятие заставляет вас совершать Тесты к20 с помехой в течение 24 часов или до тех пор, пока проклятье не будет снято заклинанием Снятие проклятья или подобной магией. Если клинок принимает вас и вы пытаетесь настроиться на него, то вы мгновенно настраиваетесь и на клинке появляется новая руна. Вы остаетесь настроены на клинок до своей смерти или пока оружие не будет уничтожено. Лунный клинок действует как немагическое оружие своего типа для всех, кроме выбранного им владельца.

Лунный клинок имеет одну руну за каждого владельца, которому он добровольно служил (обычно 1к6 + 1). Первая руна дает бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым с помощью этого магического оружия. Каждая руна, кроме первой, наделяет Лунный клинок дополнительным свойством. Мастер выбирает каждое свойство или определяет его случайным образом, бросая по таблице «Свойства Лунного клинка».

Малое свойство. В дополнение к вышеупомянутым свойствам, каждый Лунный клинок обладает малым свойством, определяемым броском по таблице «Малые свойства магических предметов» (см. ранее в этой главе).

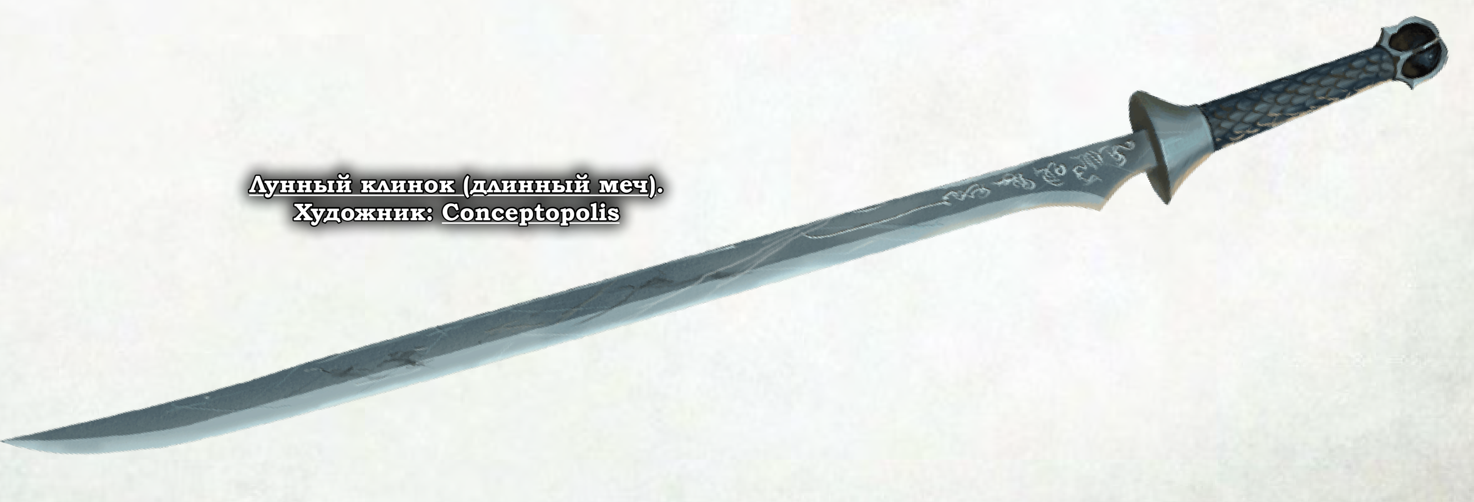
Разумность. Лунное клинок— это разумное оружие с Интеллектом 12, Мудростью 10 и Харизмой 12. Оно обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов. Его мировоззрение соответствует мировоззрению его создателя.

Оружие общается посредством передачи эмоций, посылая покалывающее ощущение через руку носителя, когда хочет сообщить о чём-то, что почувствовало. Оно может общаться через видения или сны, когда носитель находится в трансе или спит.

Личность. Лунный клинок обладает личностью, похожей на личность своего создателя. Как только оно выбрало владельца, оно считает, что только этот персонаж должен его использовать, даже если мировоззрение носителя отличается от мировоззрения оружия или если цели носителя со временем расходятся с целями оружия.

Свойства Лунного клинка

1к100	Свойство
01-60	Увеличьте бонус оружия к броскам атаки и урону на 1, до максимума +3. Если у Лунного клинка уже есть бонус +3, то бросьте заново.
61-75	Когда вы попадаете по цели броском атаки Лунным клинком, вы наносите дополнительно 1к6 урона силовым полем. Каждый раз, когда оружие получает это свойство после первого раза, дополнительный урон увеличивается на 1к6, до максимума 3к6. Если Лунный клинок уже наносит дополнительно 3к6 урона силовым полем при попадании, то бросьте заново.
76-80	Лунный клинок приобретает свойство метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Каждый раз, когда вы бросаете оружие, оно возвращается в вашу руку после атаки.
81-85	Лунный клинок наносит критический удар при броске 19 или 20 на к20.
86-95	Вы можете бонусным действием заставить Лунный клинок ярко вспыхнуть. Каждое существо, кроме вас, в пределах 30 футов от вас, которое не находится за полным укрытием, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или получить состояние ослеплённый на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе. Вы не можете использовать это свойство снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.
96-99	Лунный клинок обладает свойствами Кольца хранения заклинаний.
00	Вы можете действием магия призвать спектральное существо, напоминающее теневого эльфа, если у вас уже нет такого существа в услужении. Существо появляется в свободной ячейке пространства в пределах 120 футов от вас. Оно использует статблок Тень с изменениями: это фея, имеет нейтральное мировоззрение и не создаёт новые тени. Вы контролируете это существо, определяя его действия и передвижение. Оно остаётся до тех пор, пока его хиты не уменьшатся до 0 или вы не отпустите его действием магия.



Лунный клинок (длинный меч). Художник: Conceptopolis

Мантия архимага [Robe of the Archmagi]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Это изысканное одеяние изготовлено из великолепной ткани и украшено рунами.

Вы получаете следующие эффекты, пока носите мантию:

Броня. Если вы не носите доспехи, ваш базовый КД равен 15 + ваш модификатор Ловкости.

Сопротивление магии. У вас есть преимущество на спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Военный маг. Сл. спасброска ваших заклинаний и бонус к атаке заклинаниями увеличиваются на 2.

Меч Головоруб [Vorpal Sword]

Оружие (глефа, двуручный меч, длинный меч или скимитар), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урону, совершённым этим магическим оружием. Кроме того, это оружие игнорирует сопротивление к рубящему урону.

Если вы атакуете этим оружием существо, у которого есть хотя бы одна голова и на к20 для броска атаки выпадает 20, то вы отрубаете одну из голов существа. Существо умирает, если не может выжить без потерянной головы. Существо имеет иммунитет к этому свойству, если оно обладает иммунитетом к рубящему урону, не имеет или не нуждается в голове или если Мастер решит, что существо слишком большое, чтобы его голову можно было отрубить этим оружием. В таком случае существо вместо этого получает дополнительно 30 рубящего урона. Если у существа есть легендарное сопротивление, то оно может потратить одну ежедневную возможность этой особенности, чтобы избежать потери головы, вместо этого получив дополнительный урон.

Меч ответа [Sword of Answering]

Оружие (длинный меч), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершаемым этим мечом. Кроме того, пока вы держите меч, вы можете реакцией совершить одну рукопашную атаку этим мечом против любого существа в вашей досягаемости, которое наносит вам урон. У вас есть преимущество на бросок атаки, и любой урон, нанесённый этой особой атакой, игнорирует любые иммунитет или сопротивление цели к этому урону.

Молот грома [Hammer of Thunderbolts]

Оружие (молот или боевой молот), легендарное (требуется настройка)

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урону, совершаемым с этим магическим оружием.

Оружие имеет 5 зарядов. Вы можете потратить 1 заряд и совершить дальнобойную атаку этим оружием, бросив его, как если бы оно обладало свойством метательное с нормальной дистанцией 20 футов и максимальной дистанцией 60 футов. Если атака попадает, то оружие создаёт громкий раскат грома, слышимый в пределах 300 футов. Цель и каждое существо в радиусе 30 футов от неё, кроме вас, должны совершить спасбросок Телосложения Сл. 17 или получить состояние ошеломлённый до конца вашего следующего хода. Сразу после попадания или промаха оружие возвращается в вашу руку. Оружие восстанавливает 1к4 + 1 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Погибель великанов. Пока вы настроены на это оружие и носите либо Пояс силы великана, либо Рукавицы силы огра, на которые вы также настроены, вы получаете следующие преимущества:

Смерть великанов. Когда вы выбрасываете 20 на к20 при броске атаки этим оружием против великана, это существо должно совершить спасбросок Телосложения Сл. 17 или погибнуть.

Могущество великанов. Показатель Силы, предоставляемый вашим Поясом силы великана или Рукавицы силы огра, увеличивается на 4, до максимума 30.

Плащ невидимости [Cloak of Invisibility]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

У плаща есть 3 заряда и он восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы носите этот плащ, вы можете действием магия натянуть капюшон на голову и потратить 1 заряд, чтобы получить состояние невидимый на 1 час. Эффект заканчивается раньше, если вы опустите капюшон (действие не требуется) или перестанете носить плащ.





Мантия архимага, Молот грома, Меч головоруб (длинный меч). Художник: Conceptopolis

Посох мага [Staff of the Magi]

Посох, легендарный (требуется настройка волшебником, колдуном или чародеем)

Этот посох имеет 50 зарядов и может использоваться как магический боевой посох, дающий бонус +2 к броскам атаки и урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите его, вы получаете бонус +2 к броскам атаки заклинаниями.

Поглощение заклинаний. Держа посох, вы совершаете спасброски против заклинаний с преимуществом. Кроме того, вы можете применить реакцию, когда другое существо накладывает заклинание, направленное только на вас. В таком случае посох поглощает магию заклинания, отменяя его эффект и получая количество зарядов, равное уровню поглощённого заклинания. Однако, если это приводит к превышению 50 зарядов, то посох взрывается, как если бы вы активировали его Разрушительный удар (см. ниже).

Заклинания. Держа посох, вы можете накладывать одно из заклинаний из следующей таблицы, используя Сл. спасброска ваших заклинаний. В таблице указано, сколько зарядов требуется для наложения каждого заклинания.

Заклинание	Заряды
Волшебный замок	0
Вызов элементаля	7
Обнаружение магии	0
Рассеивание магии	3
Увеличение/уменьшение	0
Огненный шар (7 уровень)	7
Пылающий шар	2
Град	4
Невидимость	2
Стук	2
Свет	0
Молния (7 уровень)	7
Волшебная рука	0
Создание прохода	5
Уход в иной план	7
Защита от зла и добра	0
Телекинез	5
Стена огня	4
Паутина	2

Восстановление зарядов. Посох восстанавливает 4к6 + 2 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы используете последний заряд, бросьте 1к20. При выпадении 20 посох восстанавливает 1к12 + 1 заряд.

Разрушительный удар. Вы можете действием магия сломать посох о колено или о твёрдую поверхность. Посох уничтожается и высвобождает свою магию во взрыве, который заполняет 30-футовую эманацию, исходящую от посоха. У вас есть шанс 50% мгновенно переместиться на случайный план, избежав взрыва. Если вам не удастся избежать эффекта, вы получаете силовой урон, равный числу зарядов в посохе, умноженных на 16. Каждое другое существо в области совершает спасбросок Ловкости со Сл. 17. При провале существо получает силовой урон, равный числу зарядов в посохе, умноженных на 6. При успехе существо получает половину урона.

Превосходный клей [Sovereign Glue]

Чудесный предмет, легендарный

Эта вязкая молочно-белая субстанция может создавать постоянную клейкую связь между любыми двумя объектами. Она должна храниться в банке или флаконе, внутренняя поверхность которых покрыта Маслом скольжения. В найденном контейнере содержится 1к6 + 1 унций клея.

Одна унция клея может покрыть поверхность площадью 1 квадратный фут. Нанесение одной унции Превосходного клея требует действия использование, и нанесённый клей застывает за 1 минуту. После этого связь, которую он создаёт, можно разорвать только применением Универсального растворителя, Масла эфирности или с помощью заклинания Желание.



Превосходный клей, Посох Мага. Художник: Conceptopolis

Свиток призыва титана [Scroll of Titan Summoning]

Свиток, легендарный

Вы можете действием магия прочитать этот свиток, чтобы призвать указанного в нём титана в свободном пространстве на земле или в воде, которое вы можете видеть в радиусе 1 мили от вас. Мастер выбирает подходящего титана или определяет его случайным образом, бросая кость согласно таблице ниже (см. статблок существа в Бестиарии).

1к100	Титан
01-15	Владыка зверей
16-30	Капля аннигиляции
31-45	Колосс
46-60	Стихийный катаклизм
61-75	Эмпирей
76-90	Кракен (требуется достаточно большой водоём, чтобы вместить его, иначе призыв не удастся и свиток будет потрачен впустую)
91-00	Тараск

Титан настроен враждебно ко всем другим существам и исчезает, если его хиты падают до 0. Если титан вызывается в место, которое недостаточно велико, чтобы его вместить, призыв не удаётся, и свиток теряет свою силу.

Святой мститель [Holy Avenger]

Оружие (любое простое или воинское), легендарное (требуется настройка паладином)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим магическим оружием. Если вы попадаете им по исчадию или нежити, то это существо получает дополнительно 2к10 урона излучением.

Пока вы держите в руке этот вынутый из ножен меч, он создаёт 10-футовую эманацию вокруг вас. Вы и все дружественные вам существа в этой эманации совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов. Если у вас есть 17 и более уровней в классе паладина, то радиус эманации увеличивается до 30 футов.

Скарабей защиты [Scarab of Protection]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Этот медальон в форме жука даёт 3 эффекта, пока он находится при вас.

Защита. Вы получаете бонус +1 к КД.

Спасение. Скарабей имеет 12 зарядов. Если вы проваливаете спасбросок от заклинания школы некромантии или вредоносного эффекта, исходящего от нежити, вы можете реакцией потратить 1 заряд и превратить проваленный спасбросок в успешный. Скарабей рассыпается в прах и уничтожается, когда последний заряд потрачен.

Сопротивление заклинаниям. Вы получаете преимущество на спасброски от заклинаний.

Сфера аннигиляции [Sphere of Annihilation]

Чудесный предмет, легендарный

Эта черная сфера диаметром 2 фута - дыра в мультивселенной, парящая в пространстве и стабилизированная окружающим ее магическим полем.

Сфера уничтожает всю материю, через которую она проходит, и всю материю, которая проходит через нее. Артефакты являются исключением. Если только артефакт не подвержен урону от Сферы аннигиляции, он проходит через сферу невредимым. Всё остальное, что касается сферы, но не полностью поглощено и уничтожено ею, получает 8к10 урона силовым полем.



Сфера аннигиляции. Художник: Conceptopolis

Управление сферой. Сфера аннигиляции неподвижна, пока кто-то не возьмет её под контроль. Если вы находитесь в пределах 60 футов от сферы, вы можете действием магия совершить проверку Интеллекта (Аркана) со Сл. 25. При успехе вы управляете сферой до начала своего следующего хода, и если она находилась под контролем другого существа, это существо теряет контроль над сферой. При неудачной проверке сфера перемещается на 10 футов к вам по прямой линии.

Пока вы управляете сферой, вы можете бонусным действием заставить её двигаться в выбранном вами направлении на количество футов, равное 5, умноженное на ваш модификатор Интеллекта (минимум 5 футов). Любое существо, в пространство которого входит сфера, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 19, иначе коснётся её и получит 8к10 урона силовым полем. Существо, хиты которого уменьшились этим уроном до 0, уничтожается. Вещи существа после уничтожения остаются, но все физические останки существа уничтожаются.

Взаимодействие со сферой. Если сфера соприкасается с порталом на другой план (например, созданным заклинанием Врата) или межпланарным пространством (например, внутри Переносной дыры), то мастер определяет случайным образом, что произойдет, используя следующую таблицу.

1к100	Результат
01-50	Сфера уничтожается.
51-85	Сфера проходит через портал или оказывается в межпространственном месте.
86-00	Разрыв в пространстве отправляет всех существ и предметы, находящиеся в пределах 180 футов от сферы, включая саму сферу, на случайный план.

Талисман абсолютного зла [Talisman of Ultimate Evil]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Этот предмет символизирует неискупимое зло. Существо, которое не является исчадием или нежитью, получает 8к6 урона некротической энергией, прикасаясь к талисману и каждый раз, когда завершает свой ход, держа или неся талисман.

Священный символ. Вы можете использовать талисман как священный символ. Пока вы носите или несёте его, вы получаете бонус +2 к атакам заклинаниями.

Абсолютный конец. Талисман имеет 6 зарядов. Пока вы носите или несёте талисман, вы можете действием магия потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое вы видите на твёрдой поверхности в пределах 120 футов от себя. Под целью открывается пылающая трещина, и цель совершает спасбросок Ловкости Сл. 20. Если цель является небожителем, то она совершает спасбросок с помехой. При провале цель падает в трещину и уничтожается без следа. При успехе цель не падает в трещину, но получает 4к6 урона психической энергией от пережитого ужаса. В любом случае трещина затем закрывается, не оставляя следов. Когда вы расходуете последний заряд, талисман растворяется в дурно пахнущей слизи и уничтожается.



Талисман сферы, Скарабей защиты, Святой мститель (двуручный меч), Талисман абсолютного зла. Художник: Conceptopolis

Талисман сферы [Talisman of the Sphere]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы держите или несёте этот талисман, вы получаете преимущество на любую проверку Интеллект (Аркана), чтобы управлять Сферой аннигиляции. Кроме того, если вы начинаете свой ход, контролируя Сферу аннигиляции, вы можете действием магия переместить её на 10 футов + количество дополнительных футов, равное 10, умноженное на ваш модификатор Интеллекта. Это перемещение не обязательно должно быть по прямой линии.

Талисман чистого добра [Talisman of Pure Good]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка жрецом или паладином)

Этот талисман является могущественным символом добродетели. Исчадие или нежить, которые прикасаются к талисману, получают 8к6 урона излучением и каждый раз, когда завершают свой ход, держа или неся талисман.

Священный символ. Вы можете использовать талисман как священный символ. Пока вы носите или несёте его, вы получаете бонус +2 к атакам заклинаниями.

Чистое порицание. У талисмана есть 7 зарядов. Пока вы носите или несёте его, вы можете действием магия потратить 1 заряд и выбрать одно существо, которое вы видите на твёрдой поверхности в пределах 120 футов от вас. Под целью открывается пылающая трещина, и цель совершает спасбросок Ловкости со Сл. 20. Если цель является исчадием или нежитью, то она совершает спасбросок с помехой. При провале цель падает в трещину и уничтожается, не оставляя следов. При успешном спасброске цель не попадает в трещину, но получает 4к6 урона психической энергией от испытания. В любом случае трещина закрывается, не оставляя следов своего существования. Когда вы расходуете последний заряд, талисман рассеивается в частицах золотого света и уничтожается.

Том молчаливого языка [Tome of the Stilled Tongue]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка волшебником)

На обложке этой книги прикреплён засохший язык. Существует 5 таких томов, и неизвестно, какой из них является оригиналом. Язык на первом Томе молчаливого языка принадлежал вероломному слуге лича Векны. Языки, прикреплённые к обложкам четырёх копий, были взяты у других заклинателей, вставших на пути Векны. Первые несколько страниц каждой книги заполнены неразборчивыми каракулями, остальные страницы пусты.

Пока вы настроены на этот предмет, вы можете использовать его как книгу заклинаний и заклинательную фокусировку. Кроме того, держа том, вы можете бонусным действием произнести заклинание, записанное в этом томе, не расходуя ячейку заклинания и без вербальных или соматических компонентов. После применения этого свойства вы не можете применять его снова до следующего рассвета.

Только вы можете удалить язык с обложки книги. Если вы это сделаете, то все заклинания, записанные в книге, будут навсегда стёрты.

Векна наблюдает за каждым, кто использует этот том, и может писать в нём загадочные послания. Обычно эти послания исчезают после того, как их прочтут.

Универсальный растворитель [Universal Solvent]

Чудесный предмет, легендарный

Этот тюбик содержит молочную жидкость с сильным запахом спирта. Когда вы находите её, в тюбике содержится 1к6 + 1 унций.

Вы можете действием использование вылить 1 или более унций растворителя из тюбика на поверхность в пределах досягаемости. Каждая унция мгновенно растворяет до 1 квадратного фута клея, с которым она соприкасается, включая Превосходный клей.

Хрустальный шар истинного зрения [Crystal Ball of True Seeing]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы обладаете истинным зрением в пределах 120 футов с центром на сенсоре заклинания Наблюдения.

Хрустальный шар телепатии [Crystal Ball of Telepathy]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы можете телепатически общаться с существами, которых вы видите в пределах 30 футов от сенсора заклинания. Вы также можете наложить заклинание Внушение (Сл. спасброска 17) через сенсор на 1 из таких существ. Вам не нужно поддерживать концентрацию на этом заклинании в течение его длительности, но оно прекращается, если заклинание Наблюдение завершится.

Хрустальный шар чтения мыслей [Crystal Ball of Mind Reading]

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка)

Пока вы касаетесь этого хрустального шара, вы можете наложить заклинание Наблюдение (Сл. спасброска 17) с его помощью. Кроме того, вы можете наложить заклинание Обнаружение мыслей (Сл. спасброска 17), направленное на существ, которых вы видите в пределах 30 футов от сенсора заклинания. Для поддержания этого заклинания Обнаружение мыслей концентрация не требуется, но оно прекращается, если заклинание Наблюдение завершится.

Хрустальный шар. Художник: Kieran Yanner



Универсальный растворитель. Художник: Conceptopolis

Артефакты

Волна [Wave]

Оружие (трезубец), артефакт (требует настройка)

Находящаяся под горой Белый шлейф, Волна украшена изображениями волн, раковин и морских существ.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урону, совершаемым этим магическим оружием. Когда вы выбрасываете 20 на к20 для броска атаки этим оружием, цель получает дополнительные 21 урона некротической энергией.

Пока вы держите Волну, вы получаете следующие свойства:

Готовность к бою. У вас есть преимущество на броски инициативы.

Адаптация к воде. Вокруг вашей головы формируется пузырь воздуха, позволяющий вам нормально дышать под водой.

Властелин морей. У Волны есть 3 заряда и она ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы носите её, вы можете потратить 1 заряд, чтобы наложить заклинание Подчинение зверя (Сл. спасброска 20) на зверя, обладающего скоростью плавания.

Сфера неуязвимости. Пока вы держите Волну, вы можете использовать её, чтобы наложить заклинание Сфера неуязвимости 9 уровня. После использования этого свойства его нельзя применить снова до следующего рассвета.

Разумность. Волна — разумное оружие нейтрального мировоззрения, с Интеллектом 14, Мудростью 10 и Харизмой 18. Она обладает слухом и тёмным зрением на расстоянии до 120 футов.

Оружие общается телепатически со своим владельцем и говорит на акване.

Личность. Волна яростно побуждает смертных поклоняться богам моря и имеет привычку напевать морские песни. Конфликт возникает, если владелец не выполняет цели оружия в мире.

Уничтожение Волны. Волну можно уничтожить только на острове Громовая кузня, где она была выкована. Для этого её нужно расплавить с помощью штормового великана или кого-то, обладающего силой штормового великана. Уничтожение Волны вызывает гнев бога моря, который посылает могущественных слуг для нападения на остров и наказания уничтожителей.

Глаз и рука Векны [Eye and Hand of Vecna]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Векна был могущественным волшебником, который благодаря магии и завоеваниям создал ужасную империю. Однако, несмотря на всю свою силу, Векна боялся смерти и предпринял шаги, чтобы избежать своей гибели, став личем.

Коварный лейтенант по имени Кас положил конец правлению Векны в страшной битве. От Векны остались лишь одна рука и один глаз — жуткие артефакты, которые до сих пор стремятся воплощать его волю в мире.

Око Векны и Рука Векны являются отдельными артефактами, которые можно найти вместе или по отдельности. Глаз выглядит, как орган с кровоподтёками, вырванный из глазницы. Рука представляет собой высохшую левую конечность.

Случайные свойства. Глаз и рука Векны обладают следующими случайными свойствами (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство

Настройка на глаз. Чтобы настроиться на глаз, вы должны вставить его в пустую глазницу. Глаз прирастает к вашей голове и остаётся там до вашей смерти. Если глаз будет удалён, то вы умрёте.

Свойства глаза. Пока вы настроены на глаз, ваше мировоззрение становится нейтральным злым (НЗ) и вы получаете следующие эффекты:

- **Истинное зрение.** Вы обладаете истинным зрением с досягаемостью до 240 футов.
- **Заклинания.** Глаз имеет 8 зарядов и восстанавливает 1к4 + 4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Вы можете накладывать заклинания из таблицы «Заклинания глаза Векны», используя этот глаз (Сл. спасброска 18). Таблица указывает, сколько зарядов необходимо потратить для накладывания заклинания. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание из глаза, существует вероятность 5%, что Векна вырвет вашу душу из тела, поглотит её, а затем возьмёт контроль над телом, словно над марионеткой. Если это произойдёт, то вы становитесь ПМ под контролем Мастера.

Заклинания глаза Векны

Заклинание	Заряды
Подсматривание	2
Корона безумия	1
Распад	4
Подчинение чудовища	5
Разящее око	4

- **Рентгеновское зрение.** Вы можете совершить действие магия, чтобы получить рентгеновское зрение с досягаемостью 30 футов на 1 минуту. Для вас твёрдые объекты в этом радиусе кажутся прозрачными и не препятствуют прохождению света. Зрение может проникать через 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла или до 3 футов дерева или земли. Более толстые материалы блокируют зрение, как и тонкий лист свинца.

Настройка на руку. Чтобы настроиться на руку, вы должны прижать её к культе, где ранее была ваша левая рука. Рука прикрепляется к вашей руке и становится функциональной конечностью. Если рука будет удалена, то вы умрёте.

Свойства руки. Когда вы настроены на руку, ваше мировоззрение становится нейтральным злым (НЗ) и вы получаете следующие эффекты:

- **Колоссальная сила.** Ваша Сила становится 20, если только она уже не равна 20 или больше.

- **Морозное прикосновение.** Любая рукопашная атака заклинанием с использованием этой руки и любая рукопашная атака оружием в этой руке при попадании наносит дополнительно 2к8 урона холодом.
- **Магия.** Рука обладает 8 зарядами и восстанавливает 1к4 + 4 использованных зарядов ежедневно на рассвете. Вы можете накладывать заклинания из таблицы «Заклинания руки Векны», используя заряды руки (Сл. спасброска 18). Таблица указывает, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание. Каждый раз, когда вы используете заклинание руки, рука накладывает на вас заклинание Внушение (Сл 18; концентрация не требуется), требуя от вас совершения злого поступка. Рука может иметь конкретное требование или оставить выбор за вами.

Заклинания руки Векны

Заклинание	Заряды
Перст смерти	5
Усыпление	1
Замедление	2
Телепортация	3

Свойства глаза и руки. При настройке на глаз и руку вы получаете следующие дополнительные эффекты:

Чувство опасности. Вы получаете преимущество на броски инициативы.

- **Сокращение некроза.** Действием магия вы можете выбрать 1 видимое вами существо в пределах 5 футов от себя. Цель совершает спасбросок Телосложения со Сл. 18, получая 7к6 некротического урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо, чьи хиты уменьшены до 0 этим уроном, превращается в зелёную слизь (см. главу 3), покрывающую землю в его пространстве; каждая клетка слизи размером 5 футов представляет собой отдельный участок. Немагические объекты из металла или органического материала, которые существо носит или несёт, уничтожаются слизью.
- **Иммунитет к яду.** Вы получаете иммунитет к урону ядом и состоянию отравленный.
- **Регенерация.** Если вы начинаете ваш ход, имея хотя бы 1 хит, вы восстанавливаете 1к10 хитов.
- **Желание.** Вы можете наложить заклинание Желание. После использования этого умения его нельзя применять повторно в течение 30 дней.

Уничтожение глаза и руки. Если глаз Векны и рука Векны прикреплены к одному существу, и это существо убито Мечом Каса, то глаз и рука вспыхивают, превращаются в пепел и уничтожаются. Любая другая попытка уничтожить глаз или руку кажется успешной, но артефакт появляется вновь в одном из множества скрытых хранилищ Векны, ожидая своего нового обнаружения.



Глаз и рука Векны. Художник: Conceptopolis

Демономикон Иггвилв [Demonomicon of Iggwilv]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Этот трактат, составленный архимагом Иггвилв, описывает слои Бездны и её обитателей, и считается самым подробным и богохульным томом демонологии в мультивселенной. В книге рассказывается как о древнейших, так и о самых современных мерзостях Бездны и демонов. Демоны пытались уничтожить текст, и хотя отдельные страницы были вырваны из корешка книги, общие главы остались, постоянно раскрывая демонические секреты. Между строчек текста бурлит тайный кусочек самой Бездны, который обновляет содержание книги, вне зависимости от того, сколько страниц удалено. Эта сущность жаждет быть чем-то большим, чем просто справочным материалом.

Знание о Бездне. Вы можете использовать Демономикон в качестве справочника, когда совершаете проверку Интеллекта для получения информации о демонах или проверку Мудрости (Выживание), связанную с Бездной. При этом вы получаете преимущество на эту проверку.

Заключение. Первые 10 страниц Демономикона пусты. Действием магия с книгой в руках вы можете выбрать исчадие, которое находится в зоне действия заклинания Магический круг. Исчадие должно преуспеть в спасброске Харизмы со Сл. 20 с помехой или быть заключённым на одной из пустых страниц Демономикона. Эта страница заполняется записями с подробными деталями о существе: имя существа и его пороки. После применения этого действия его нельзя применить снова до следующего рассвета.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, если вы и Демономикон находитесь на одном плане существования, то одно из заключённых в книге существ может попытаться завладеть вами. Вы совершаете спасбросок Харизмы со Сл. 20. При провале вы становитесь одержимым этим существом, которое контролирует вас, словно марионетку. Действием магия это существо, которым вы одержимы, может освободить вас и появиться в ближайшем незанятом пространстве. При успешном спасброске это исчадие не может пытаться завладеть вами снова в течение 7 дней (однако другое исчадие, заключённое в книге, может попытаться).

При нахождении книги в ней обычно содержатся 1к4 Исчадий, чаще всего демоны.

Удержание. Пока вы носите эту книгу, всякий раз, когда вы накладываете заклинание Магический круг, указывая только исчадий, или Планарные узы, нацеленное на исчадие, это заклинание накладывается 9 уровнем вне зависимости от того, какую ячейку заклинания вы использовали, если вообще использовали. Кроме того, исчадие совершает спасбросок от этого заклинания с помехой.

Кара исчадий. Когда книга при вас и вы совершаете бросок урона от заклинания по исчадию, то вы наносите максимальный урон вместо броска.

Случайные свойства. Артефакт обладает следующими случайными свойствами (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. У книги есть 8 зарядов, и она восстанавливает 1к8 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Держа книгу, вы можете действием магия наложить одно из заклинаний (Сл. спасброска 20) из списка ниже. Таблица указывает, сколько зарядов необходимо потратить для наложения заклинания.

Заклинание	Заряды
Магический круг	1
Волшебный сосуд	3
Планарный союзник	3
Планарные узы	2
Уход в иной план (только в Бездну)	3
Призыв духа исчадия	3
Жуткий смех Таши	0

Уничтожение Демономикона. Для уничтожения книги 6 разных лордов демонов должны поочередно вырвать по 1/6 части её страниц. Если это произойдёт, то страницы восстанавливаются спустя 24 часа. Если кто-либо откроет оставшуюся обложку книги до истечения этого времени, то он переносится в зарождающийся слой Бездны, скрытый внутри книги. В сердце этого смертельно опасного, полуживого домена находится давно утраченный артефакт — Посох Фраз-Урб'луу. Если посох вытащить из карманного плана, то книга превращается в обычную устаревшую копию Тома Зикса — труда, который послужил основой для Демономикона Иггвилв. Том Зикса можно уничтожить как обычную книгу. Как только посох оказывается вне карманного плана, демон-владыка Фраз-Урб'луу мгновенно узнаёт об этом.

Демономикон Иггвилв. Художник: Conceptopolis

Книга восторженных деяний [Book of Exalted Deeds]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Точный трактат о всём добром в Мультивселенной, Книга восторженных деяний, занимает важное место во многих религиях. Вместо посвящения этой книги конкретной вере, разнообразные авторы заполняли её страницы своим пониманием истинной добродетели и давали советы по борьбе со злом.

Книга восторженных деяний редко надолго задерживается в одном месте. Когда её прочтут, она исчезает, чтобы появиться в другом уголке Мультивселенной и нести там, в тёмный мир, свои моральные нравоучения. Были попытки скопировать этот том, но они не увенчались успехом, так как не удаётся передать его магическую природу и его благословение целеустремлённым и чистым сердцам.

Книга запирается тяжёлой застёжкой в форме ангельских крыльев, что надёжно защищает содержание книги. Только существо, настроенное на эту книгу, может расстегнуть застёжку. Открыв книгу, настроенное существо должно потратить 80 часов на её чтение и изучение, чтобы получить от неё эффекты.

Другие существа, смотрящие на открытые страницы, видят текст, но не могут понять его глубокого смысла и получить эффекты книги. Исчадие, нежить или слуга бога Нижних планов, пытаясь прочесть эту книгу, получает 24к6 урона излучением. Этот урон игнорирует сопротивления и иммунитеты, и его никак нельзя ни уменьшить, ни избежать. Существо, чьи хиты уменьшаются от этого урона до 0, уничтожается в ослепительной вспышке, но оставляет всё своё снаряжение. Книга после этого исчезает, а настройка существа на неё заканчивается.

Эффекты, даруемые Книгой восторженных деяний, длятся только пока вы стремитесь к добру. Если вы в течение 10 дней не совершаете ни одного доброго или благородного деяния, то вы теряете все эффекты, даруемые книгой.

Спокойствие небожителя. Пока вы настроены на книгу, вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также сопротивление к урону психической энергией. Эти преимущества становятся постоянными после того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги.

Увеличенная Мудрость. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, ваша Мудрость увеличивается на 2, с максимумом 24. Вы не можете получить этот эффект книги более 1 раза.

Просветлённая магия. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, все ячейки заклинаний, которые вы тратите для накладывания заклинаний жреца или паладина, считаются ячейками с уровнем на 1 выше.

Ореол. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, вы начинаете излучать защитный ореол. Он испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Вы можете развеять или проявить ореол бонусным действием. Пока ореол существует, вы получаете преимущество на проверки Харизмы (Убеждение). Кроме того, исчадия и нежить, находящиеся в пределах яркого света ореола, совершают по вам броски атаки с помехой.

Случайные свойства. Книга восторженных деяний обладает несколькими случайными свойствами (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 2 основных положительных свойства

Уничтожение Книги. Ходят слухи, что Книгу восторженных деяний нельзя уничтожить, пока в мультивселенной есть хоть частичка добра. Однако, если её бросить в реку Стикс, её письмена и иллюстрации сотрутся, и на 1к100 лет книга станет бесполезной.



Книга восторженных деяний. Художник: Conceptopolis

Книга мерзкой тьмы [Book of Vile Darkness]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Содержимое этого отвратительного манускрипта — пища и питьё для нечестивых. Книга содержит знания столь ужасные, что один только взгляд на её страницы влечёт за собой гибель.

Большинство считает, что авторство Книги мерзкой тьмы принадлежит богу-личу Векне. На её страницах он записал все свои омерзительные идеи, все гнилые мысли и все примеры самой чёрной магии, с которой сталкивался или которую создал сам.

Книга была в руках и других злодеев, и многие дополняли её своими мыслями. Эти дополнения сразу видны, так как они либо вклеивали свои страницы, либо делали пометки на полях и между строк. Есть также места, где страницы вырваны или полностью залиты чернилами или кровью так, что оригинальный текст уже не разобрать.

Природа не может вынести присутствия книги. Обычные растения увядают при ней, животные отказываются к ней приближаться, а книга постепенно уничтожает всё, к чему прикасается. Даже камень трескается и становится прахом, если книга долго лежит на нём.

Каждый раз, когда существо, не являющееся исчадием или нежитью, настраивается на Книгу мерзкой тьмы, оно должно совершить спасбросок Харизмы со Сл. 17. При провале существо магическим образом превращается в ларву под контролем Мастера. Только заклинание Желание может обратить это гнусное превращение.

Существо, настроенное на эту книгу, должно потратить 80 часов на чтение и изучение её содержимого, чтобы получить от неё эффект Изменение характеристик.

Книга мерзкой тьмы остаётся с вами только пока вы сеете зло в мире. Если вы за 10 дней не совершили ни одного злого деяния или добровольно совершаете доброе деяние, то книга исчезает, настройка на неё немедленно прерывается и вы теряете все предоставленные ею эффекты и свойства. Если вы умираете, будучи настроенным на эту книгу, вашу душу забирает сущность великого зла. Вас нельзя вернуть к жизни никакими средствами, пока ваша душа похищена.

Изменение характеристик. После того, как вы потратите нужное время на чтение и изучение книги, 1 ваша характеристика на ваш выбор увеличивается на 2, с максимумом 24. Другая ваша характеристика на ваш выбор уменьшается на 2, с минимумом 3. Книга не может позже изменить ваши характеристики повторно.

Неутомимая форма. Пока книга находится при вас, у вас есть иммунитет к состоянию истощенный.

Случайные свойства. Книга мерзкой тьмы обладает несколькими свойствами, определяемыми случайным образом (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 3 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 3 малых отрицательных свойства
- 2 основных отрицательных свойства

Заклинания. Пока вы держите книгу, вы можете накладывать через неё следующие заклинания (Сл. спасброска 18): Оживление мертвецов, Круг смерти, Подчинение чудовища, Перст смерти.

Как только вы используете книгу для накладывания заклинания, вы не сможете накладывать это заклинание снова до следующего рассвета.

Тёмные знания. Вы можете обращаться к Книге мерзкой тьмы, если совершаете проверку Интеллекта для вспоминания информации о чём-то злом, например, о демонах. Если вы это делаете, то вы совершаете проверку с преимуществом.

На усмотрение Мастера, книга может открыть секреты, которые не должен знать ни один смертный, такие как истинные имена могущественных исчадий, зловещие ритуалы, позволяющие превратиться в рыцаря смерти или лича, или давно утраченные заклинания, созданные столь злыми существами, что их имена не следует произносить вслух.

Тёмная речь. Если книга находится при вас, то вы можете действием магия прочесть вслух текст с её страниц на зловещем мёртвом языке, известном как Тёмная речь. Каждый раз, когда вы это делаете, вы получаете 1к12 урона психической энергией, а все существа в пределах 15 футов от вас получают 3к6 урона психической энергией, кроме исчадий и нежити.

Уничтожение книги. Из Книги мерзкой тьмы можно вырывать страницы, но зло, содержащееся на них, в конечном счёте, возвращается в неё, обычно когда новый автор добавляет туда свои знания.

Если солар порвёт книгу на 2 части, она будет уничтожена на 1к100 лет, после чего формируется заново в далёкой части мультивселенной.

Существо, настроенное на книгу в течение 100 лет, может найти фразу, скрытую среди оригинального текста, которая, если её перевести на небесный и произнести вслух, уничтожит и книгу, и того, кто её произнесёт, в яркой вспышке света. Однако, если в мультивселенной остаётся зло, книга формируется заново через 1к10 × 100 лет.



Книга мерзкой тьмы.
Художник: Conceptopolis


Меч Каса. Художник: Екатерина Бурмак

Меч Каса [Sword of Kas]

Оружие (длинный меч), артефакт (требуется настройка)

Кас был могущественным воином, который служил Векне, и его преданность была вознаграждена этим мечом. Когда сила Каса росла, его самоуверенность становилась всё больше. Меч побуждал Каса уничтожить Векну и узурпировать его трон. Легенда гласит, что гибель Векны произошла от руки Каса, но Векна также обрёк на погибель своего мятежного лейтенанта, оставив лишь его меч.

Кровожадность. Меч жаждет крови. Если клинок меча не вкусит крови в течение 1 минуты после того, как его вынули из ножен, то его владелец совершает спасбросок Харизмы со Сл. 15. При успехе владелец получает 3к6 урона психической энергией. При провале владелец оказывается под контролем меча, как если бы на него было наложено заклинание Подчинение чудовища, и меч требует крови. Эффект заклинания прекращается, когда требование меча выполнено.

Магическое оружие. Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершаемым этим мечом. Меч совершает критическое попадание при выпадении 19 или 20 на к20 и наносит дополнительно 2к10 рубящего урона нежити.

Случайные свойства. Меч обладает следующими случайными свойствами (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 1 малое положительное свойство
- 1 основное положительное свойство
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. Пока меч находится при вас, вы можете использовать его для накладывания следующих заклинаний (Сл. спасброска 18): Призыв молнии, Божественное слово, Перст смерти.

После того как вы используете меч для наложения заклинания, вы не можете использовать его для этого же заклинания до следующего рассвета.

Дух Каса. Пока меч находится при вас, вы получаете следующие эффекты:

Жажда битвы. Вы добавляете 1к10 к вашим броскам инициативы.

Клинок защиты. Когда вы совершаете действие атака этим мечом, вы можете перенести часть или весь его бонус атаки на ваш КД. Изменённые бонусы остаются в силе до начала вашего следующего хода.

Сопротивление некротике. Вы получаете сопротивление урону некротической энергией.

Разумность. Меч Каса — это разумное оружие хаотичное злое с Интеллектом 15, Мудростью 13 и Харизмой 16. Оно обладает слухом и тёмным зрением на расстояние до 120 футов.

Оружие общается телепатически со своим владельцем и говорит на общем языке.

Личность. Цель меча — уничтожение Векны. Убийство последователей Векны, уничтожение его трудов и срыв его замыслов помогают выполнить эту цель.

Меч Каса также стремится уничтожить всех, кто подвержен действию Глаза и руки Векны.

Уничтожение меча. Существо, настроенное на Глаз Векны и Руку Векны может использовать свойство Желание этих объединённых артефактов, чтобы уничтожить Меч Каса, если меч находится в пределах 30 футов от заклинателя. После применения заклинания Желание существо совершает спасбросок Харизмы со Сл. 18. При провале ничего не происходит, и заклинание Желание расходуется впустую. При успехе Меч Каса уничтожается.

Палочка Оркуса [Wand of Orcus]

Волшебная палочка, артефакт (требуется настройка)

Созданная и используемая Оркусом, эта ужасная палочка время от времени ускользает из хватки лорда демонов. Когда это происходит, она волшебным образом появляется там, где лорд демонов чувствует возможность достичь какой-то зловещей цели.

Вершина палочки увенчана черепом, некогда принадлежавшим герою-человеку, убитому Оркусом. Палочка может волшебным образом изменять размер, чтобы лучше соответствовать хватке своего владельца. Вся святая вода в пределах 10 фт. от палочки уничтожается.

Любое существо, кроме Оркуса, которое пытается настроиться на жезл, совершает спасбросок Телосложения со Сл. 17. При успехе существо получает 10к6 урона некротической энергией. При провале спасброска существо умирает и, если оно гуманоид, превращается в зомби.

Магическое оружие. Вы можете использовать палочку как магическую булаву, которая даёт бонус +3 к броскам атаки и броскам урона, совершённым им. Палочка наносит дополнительно 2к12 урона некротической энергией при попадании.

Случайные свойства. Палочка Оркуса имеет следующие случайные свойства (см. Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства
- 1 основное отрицательное свойство

Вредные свойства Палочки Оркуса подавляются, пока Оркус настроен на палочку.

Защита. Вы получаете бонус +3 к классу доспеха, держа палочку.

Заклинания. Палочка имеет 7 зарядов и восстанавливает 1к4 + 3 потраченных заряда ежедневно на рассвете. Держа палочку, вы можете накладывать одно заклинание из следующей таблицы (Сл. спасброска 18). В таблице указано, сколько зарядов вы должны потратить, чтобы наложить заклинание.

Заклинание	Заряды
Оживление мертвецов	1
Усыхание	2
Круг смерти	3
Перст смерти	3
Слово силы: смерть	4
Разговор с мёртвыми	1

Будучи настроенным на палочку, Оркус или его последователь, благословленный им, может накладывать каждое из заклинаний палочки, используя на 2 заряда меньше (минимум 0).

Призыв нежити. Держа палочку, вы можете действием магия призвать 15 скелетов и 15 зомби. Эта нежить волшебным образом поднимается из-под земли или иным образом формируется в свободном пространстве в пределах 300 фт. от вас и подчиняется вашим командам, пока не будет уничтожена или до следующего рассвета, когда они распадаются на груды костей и гниющих трупов. После того, как вы примените это свойство, вы не сможете использовать его снова до следующего рассвета.

Держа жезл, Оркус может призвать любой вид нежити, а не только скелетов и зомби. Эта нежить не погибает на рассвете следующего дня, оставаясь до тех пор, пока Оркус не отпустит её.

Разумность. Палочка Оркуса — разумный хаотичный злой предмет с Интеллектом 16, Мудростью 12 и Харизмой 16. Он обладает слухом и тёмным зрением на 120 фт.

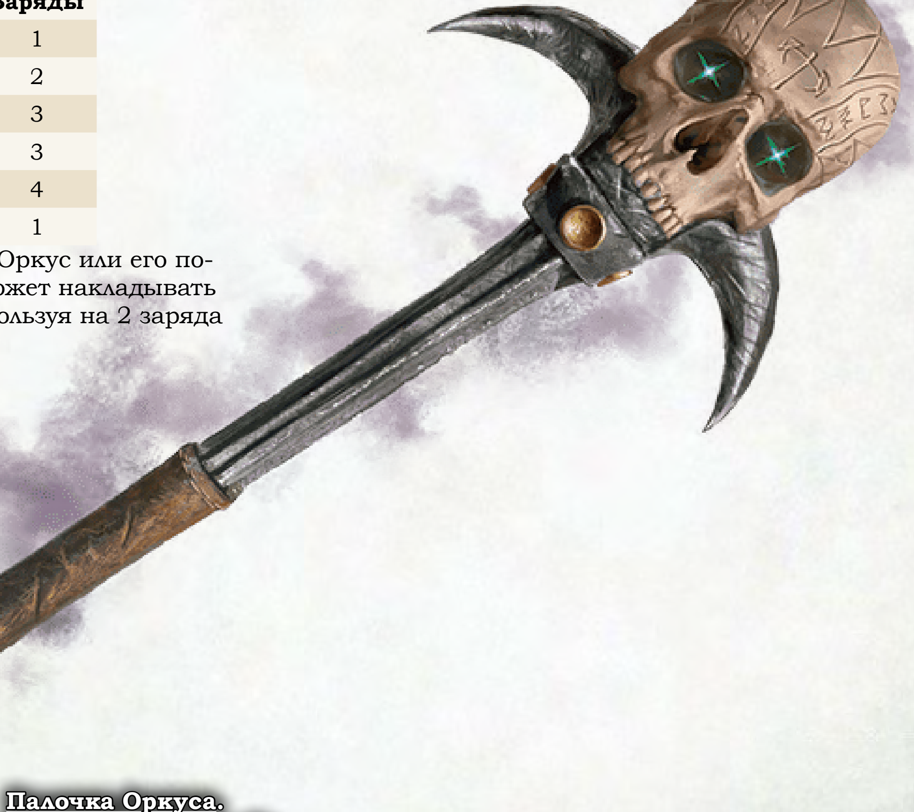
Жезл общается телепатически со своим владельцем и говорит на общем языке и языке Бездны.

Личность. Цель палочки — помочь добиться целей Оркуса (убить всё в мультивселенной). Палочка жестока, нигилистична и лишена чувства юмора.

Чтобы продвигать цели Оркуса, палочка притворяется преданной своему нынешнему владельцу и даёт грандиозные обещания, которые она не намерена выполнять, например, клянётся помочь своему владельцу свергнуть Оркуса.

Уничтожение палочки. Уничтожение Палочки Оркуса требует, чтобы он был доставлен на позитивный план древним героем, чей череп венчает его. Для этого давно потерянный герой должен сначала вернуться к жизни — непростая задача, учитывая тот факт, что Оркус заточил душу героя, спрятал её и хорошо охраняет.

Окунание жезла в позитивную энергию (например, ту, которая пронизывает Позитивный план) приводит к тому, что он трескается и взрывается, но если вышеуказанные условия не выполнены, то жезл мгновенно восстанавливается на слое Оркуса в Бездне.



Палочка Оркуса.
Художник: Conceptopolis

Сокрушитель [Whelm]

Оружие (боевой молот), артефакт (требуется настройка дварфом или существом, настроенным на пояс дварфов)

Сокрушитель — мощное оружие, созданное дварфами и потерянное в подземельях горы Белый шлейф.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урону, совершёнными этим магическим оружием.

Метание. Сокрушитель обладает свойством метательное с нормальной дистанцией 60 футов и максимальной дистанцией 180 футов. Когда вы попадаете с помощью дальнобойной атаки Сокрушителем, цель получает дополнительно 1к8 урона силовым полем, или дополнительно 4к8 урона силовым полем, если цель конструкт, элементаль или великан. Сразу после попадания или промаха оружие возвращается к вам в руку.

Ударная волна. Вы можете действием магия ударить Сокрушителем по земле и вызвать ударную волну из точки удара. Каждое существо по вашему выбору, находящееся на земле в радиусе 60 футов от этой точки, должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 20 или получить состояние ошеломлённый на 1 минуту. Существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе. После использования этого свойства вы не можете использовать его снова до следующего рассвета.

Сверхъестественная осведомлённость. Пока вы держите это оружие, оно сообщает вам о местонахождении любых секретных или замаскированных дверей в радиусе 30 футов от вас. Кроме того, вы можете использовать оружие для сотворения заклинаний Обнаружение добра и зла или Поиск объекта. После того как вы сотворили одно из этих заклинаний, вы не можете сотворить его снова через оружие до следующего рассвета.

Разумность. Сокрушитель — это разумное законное нейтральное оружие, с Интеллектом 15, Мудростью 12 и Харизмой 15. Оно обладает слухом и тёмным зрением на расстояние до 120 футов.

Оружие общается телепатически со своим владельцем и говорит на дварфийском, великаньем и гоблинском языках.

Личность. Сокрушитель связан с дварфийским кланом Данкил (клан Могучего молота), создавшим его. Оно жаждет вернуться к этому клану. Цель Сокрушителя — защищать дварфов. Конфликт возникает, если владелец не разделяет эту цель.

Уничтожение Сокрушителя. Сокрушитель может быть растворён в кислотной желчи недавно убитого древнего чёрного дракона. Его также можно переплавить в кузнице клана Могучего молота, но только будучи законным лидером этого клана.

Сфера дракона [Orb of Dragonkind]

Чудесный предмет, артефакт (требуется настройка)

Давным-давно, в сеттинге Сага о копье, эльфы и люди вели ужасную войну против цветных драконов. Когда казалось, что мир обречён, волшебники Башен высшего волшебства объединились и создали 5 Сфер дракона, чтобы помочь победить драконов. Одна сфера была доставлена в каждую из 5 башен, и там они использовались для победы в войне. Волшебники применяли сферы для того, чтобы заманивать драконов, а затем уничтожали их с помощью мощной магии.

Когда Башни высшего волшебства пали в последующие эпохи, сферы были уничтожены или превратились в легенду, и, как считается, лишь 3 из них сохранились. Их магия изменилась за прошедшие столетия. Их основная функция (призыв драконов) осталась неизменной, но теперь они также позволяют обладателю в некоторой степени контролировать драконов.

Каждая сфера содержит сущность злого дракона, которая сопротивляется попыткам использовать её магию. Те, кто пытается использовать магию сферы, но не обладают достаточной силой личности, могут оказаться под контролем самой сферы.

Сфера дракона — это выгравированный кристальный шар диаметром около 10 дюймов (25,4 см). При использовании она увеличивается примерно до 20 дюймов (50,8 см) в диаметре и внутри неё кружится туман.

Пока вы настроены на сферу, вы можете действием магия заглянуть в её глубины. Затем вы должны совершить спасбросок Харизмы со Сл. 15. При успехе вы контролируете сферу, пока остаётесь настроенными на неё. При провале сфера накладывает на вас состояние очарованный, пока вы настроены на неё.

Пока вы очарованы сферой, вы не можете добровольно прекратить свою настройку на неё, а сфера накладывает заклинание Внушение на вас по своему желанию (Сл. спасброска 18), побуждая вас действовать в её злобных интересах. Сущность дракона, заключённая в сфере, может преследовать различные цели: уничтожение определённого общества или организации, освобождение из сферы, распространение страданий в мире, продвижение культа Тиамат или другие цели, которые решит Мастер.



Сфера дракона.
Художник: Brian Valeza

Случайные свойства. Сфера дракона обладает следующими случайными свойствами (см. раздел Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 малое отрицательное свойство
- 1 основное отрицательное свойство

Заклинания. Сфера имеет 7 зарядов и восстанавливает 1к4 + 3 потраченных зарядов ежедневно на рассвете. Если вы контролируете сферу, то вы можете применять её для наложения одного из заклинаний из следующей таблицы. Таблица указывает, сколько зарядов требуется для наложения каждого заклинания.

Заклинание	Заряды
Лечение ран (9 уровень)	4
Дневной свет	1
Защита от смерти	2
Обнаружение магии	0
Наблюдение (Сл. спасброска 18)	3

Призыв драконов. Пока вы контролируете сферу, вы можете действием магия заставить сферу издать телепатический призыв, который распространяется во все стороны на расстояние 40 миль (64,3 км). Цветные драконы в радиусе действия чувствуют непреодолимое желание направиться к сфере как можно скорее по самому прямому маршруту. Драконьи божества, такие как Тиамат, не подвержены этому призыву. Цветные драконы, привлечённые к сфере, могут быть враждебно настроены к вам за то, что вы принудили их против воли. После использования этого свойства его нельзя использовать повторно в течение 1 часа.

Уничтожение сферы. Сфера дракона имеет 20 КД и уничтожается, если получает урон от оружия +3 или от заклинания Распад. Никакие другие воздействия не могут её повредить.

Топор владык дварфов [Axe of the Dwarvish Lords]

Оружие (боевой топор), артефакт (требуется настройка)

Молодой принц дварфов отправился ковать оружие, которое стало бы символом единства среди его народа. Уйдя глубоко в горы, глубже, чем когда-либо копали дварфы, он дошёл до пылающего сердца огромного вулкана. С помощью Морадина, дварфского бога творения, он создал 4 инструмента: Жестокую кирку, Горн сердца земли, Наковальню песен и Формирующий молот. С их помощью он выковал Топор владык дварфов.

Вооружившись этим артефактом, принц вернулся к кланам дварфов и принёс им мир. Его топор покончил со взаимными обидами и презрением. Кланы стали союзниками, отбросили врагов, и настала эра благополучия. Этого дварфа помнят как Первого Короля. Когда он постарел, он передал это оружие, ставшее символом власти, своему наследнику. Его преемники передавали топор много поколений подряд.

Позже, в тёмную эру, ознаменовавшуюся предательствами и пороками, топор был утрачен в кровавой гражданской войне, которая как раз возникла из-за стремления заполучить топор вместе с силой и статусом, который он даёт. Прошло много веков, и дварфы всё ещё ищут топор, и многие приключенцы гонялись за слухами и разоряли старые склепы в его поисках.

Магическое оружие. Топор владык дварфов это магическое оружие, дающее бонус +3 к броскам атаки и урона им.

Когда вы атакуете существо этим топором и получаете 20 на к20 для броска атаки, топор наносит дополнительно 20 рубящего урона.

Топор имеет свойство метательное с нормальной дистанцией в 20 футов и максимальной в 60 футов. Когда вы попадаете дальнобойной атакой этим оружием, оно наносит дополнительно 1к8 урона силовым полем или 2к8, если цель является существом типа великан. Сразу после попадания или промаха оружие возвращается в вашу руку.

Благословения Морадина. Пока вы настроены на топор, вы получаете следующие преимущества:

- **Тёмное зрение.** Вы получаете тёмное зрение с дистанцией 60 футов. Если у вас уже есть тёмное зрение, то его радиус увеличивается на 60 футов.
- **Крепость камня.** Ваше Телосложение увеличивается на 2, до максимума 20.
- **Дары создателя.** Вы получаете владение инструментами пивовара, инструментами каменщика и инструментами кузнеца.
- **Единство с кузницей.** Вы получаете иммунитет к урону ядом и сопротивление к урону огнём.
- **Разрушение.** Когда вы попадаете по объекту топором, объект получает максимальный возможный урон.
- **Призыв земляного элементаля.** Держа топор, вы можете совершить действие магия, чтобы призвать земляного элементаля. Он появляется в свободном пространстве на ваш выбор в пределах 30 футов, понимает ваши языки, подчиняется вашим командам и действует в инициативе сразу после вас. Элементаль исчезает через 24 часа, когда умирает или когда вы отзовете его бонусным действием. Вы не можете использовать это умение снова до следующего рассвета.

Случайные свойства. Топор обладает следующими случайными свойствами (см. Артефакты в этой главе):

- 2 малых положительных свойства
- 1 основное положительное свойство
- 2 малых отрицательных свойства

Путешествие по глубинам. Вы можете действием магия прикоснуться топором к неподвижной части дварфской каменной кладки и наложить заклинание Телепортация от топора. Если ваш пункт назначения находится под землей, то не будет риска неудачи или прибытия в похожее место. Вы не можете использовать это свойство снова в течение 3 дней.

Уничтожение топора. Единственный способ уничтожить топор — расплавить его в Кузнице сердца земли, где он был создан. Топор должен находиться в горящей кузнице в течение 50 лет, прежде чем, наконец, поддастся огню и будет поглощён.

Топор владык дварфов.
Художник: Conceptopolis

Чёрный клинок [Blackrazor]

Рукопашное оружие (двуручный меч), артефакт (требуется настройка)

Скрытый в подземельях горы Белый шлейф, Чёрный клинок сверкает как ночное небо, усыпанное звёздами. Его чёрные ножны украшены кусочками обсидиана.

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершённым этим оружием. Если вы попадаете по нежити этим оружием, то вы получаете 1к10 урона некротической энергией и цель восстанавливает 1к10 хитов. Если этот урон некротической энергией снижает ваши хиты до 9, то Чёрный клинок пожирает вашу душу (см. Пожирание души ниже).

Пока вы держите это оружие, вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также получаете слепое зрение в пределах 30 футов.

Пожирание души. Каждый раз, когда вы Чёрным клинком снижаете хиты существа до 0, он убивает существо и пожирает его душу, если оно не конструкт или нежить. Существо, чья душа пожрана Чёрным клинком, может вернуться к жизни только с помощью заклинания Желание.

Когда Чёрный клинок пожирает душу, которая не является вашей, вы получаете временные хиты, равные максимуму хитов убитого существа.

Ускорение. Чёрный клинок может наложить заклинание Ускорение, после чего не сможет накладывать это заклинание до следующего рассвета. Чёрный клинок решает, когда накладывать заклинание, которое начинает действовать в начале вашего хода. Оно длится 1 минуту (концентрация не требуется) или пока Чёрный клинок не решит его прекратить, что может произойти в конце любого вашего хода.

Разум. Чёрный клинок — разумное хаотично-нейтральное оружие с Интеллектом 17, Мудростью 10 и Харизмой 19. Он обладает слухом и тёмным зрением в пределах 120 футов.

Это оружие говорит на общем языке и может телепатией общаться с владельцем. Пока вы настроены на него, Чёрный клинок также понимает все языки, которые знаете вы.

Индивидуальность. Чёрный клинок разговаривает повелительным тоном, словно привыкнув, что ему подчиняются.

Его предназначение в пожирании душ. Ему всё равно, чью душу он пожрёт, даже если это будет владелец. Он считает, что все виды материи и энергии происходят от пустоты негативной энергии, и когда-нибудь туда вернутся. Чёрный клинок предназначен для того, чтобы ускорить этот процесс.

Несмотря на весь нигилизм, Чёрный клинок чувствует странное родство с Волной и Сокрушителем, двумя другими оружиями, хранящимися под горой Белый шлейф. Он хочет, чтобы эти 3 оружия были вместе и совместно использовались в сражениях, несмотря на то, что он не согласен с Сокрушителем и считает Волну занудной.



Чёрный клинок. Художник: Conceptopolis

Жажду душ Чёрного клинка нужно постоянно удовлетворять. Если меч в течение 3 дней не пожрёт ничью душу, на следующем закате у него возникает конфликт с владельцем.

Уничтожение Чёрного клинка. Чёрный клинок можно уничтожить, раздавив его в великих механизмах Механуса. Праймус, создатель модронов, также знает ряд музыкальных тонов, которые Чёрный клинок не может переносить и которые заставят меч разбиться.

Случайные магические предметы

Используйте таблицы в этом разделе, чтобы случайным образом определить магические предметы, которые персонажи находят во время ваших приключений. Таблицы сначала отсортированы по тематике сокровищ (как описано в Бестиарии), а затем — по редкости предмета. Если предмет не связан с определённой тематикой, то бросьте 1к4, чтобы определить, на какой таблице бросать далее:

- при результате 1 — таблицы «вооружение»;
- при 2 — «магия»;
- при 3 — «реликвии»;
- при 4 — «инструменты».

Таблицы «вооружение»

Вооружение - обычное

1к100	Предмет
01–10	Сверкающий доспех [Armor of Gleaming]
11–20	Доспех быстрого снятия [Cast-off Armor]
21–30	Шлем ужаса [Dread Helm]
31–40	Осенённый луной меч [Moon-Touched Sword]
41–50	Щит экспрессии [Shield of Expression]
51–60	Серебряное оружие [Silvered Weapon]
61–70	Дымящий доспех [Smoldering Armor]
71–80	Коготь Сильваны [Sylvan Talon]
81–90	Трость ветерана [Veteran's Cane]
91–00	Опрокидывающий боеприпас [Walloping Ammunition]

Вооружение - необычное

1к100	Предмет
01–04	Адамантиновый доспех [Adamantine Armor]
05–08	Адамантиновое оружие [Adamantine Weapon]
09–13	Боеприпас +1 [Ammunition, +1]
14–18	Наручи стрельбы из лука [Bracers of Archery]
19–23	Зачарованный доспех [Enspelled Armor] (заговор или заклинание 1 уровня)
24–28	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заговор или заклинание 1 уровня)
29–33	Рукавицы силы огра [Gauntlets of Ogre Power]
34–38	Метательное копьё молнии [Javelin of Lightning]
39–43	Доспех моряка [Mariner's Armor]
44–48	Мифрильный доспех [Mithral Armor]
49–53	Зелье силы великана (холмовой) [Potion of Giant Strength]
54–58	Зелье кулачного боя [Potion of Pugilism]
59–62	Колчан Элонны [Quiver of Ehlonna]
63–66	Седло кавалериста [Saddle of the Cavalier]
67–71	Щит часового [Sentinel Shield]
72–76	Щит +1 [Shield, +1]
77–81	Меч мести [Sword of Vengeance]
82–85	Трезубец командования рыбами [Trident of Fish Command]
86–90	Оружие +1 [Weapon, +1]
91–95	Оружие предупреждения [Weapon of Warning]
96–00	Обмотки безоружной мощи +1 [Wraps of Unarmed Power +1]

Вооружение - редкое

1к100	Предмет
01–03	Боеприпас +2 [Ammunition, +2]
04–07	Доспех +1 [Armor, +1]
08–10	Доспех сопротивления [Armor of Resistance]
11–13	Доспех уязвимости [Armor of Vulnerability]
14–15	Ловящий стрелы щит [Arrow-Catching Shield]
16–18	Пояс силы великана (холмовой) [Belt of Giant Strength]
19–20	Топор берсерка [Berserker Axe]
21–22	Мгновенная крепость Даэрна [Daern's Instant Fortress]
23–25	Кинжал яда [Dagger of Venom]
26–28	Убийца драконов [Dragon Slayer]
29–31	Эльфийская кольчуга [Elven Chain]
32–34	Зачарованный доспех [Enspelled Armor] (заклинание 2 или 3 уровня)
35–37	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 2 или 3 уровня)
38–40	Язык пламени [Flame Tongue]
41–43	Убийца великанов [Giant Slayer]
44–46	Рог взрыва [Horn of Blasting]
47–48	Рог Валгаллы (серебряный или латунный) [Horn of Valhalla]
49–51	Камень Йоун (защита) [Ioun Stone]
52–54	Булава распада [Mace of Disruption]
55–57	Булава кары [Mace of Smiting]
58–60	Булава ужаса [Mace of Terror]
61–63	Зелье силы великана (огненный) [Potion of Giant Strength]
64–66	Зелье силы великана (морозный или каменный) [Potion of Giant Strength]
67–69	Зелье героизма [Potion of Heroism]
70–72	Зелье неуязвимости [Potion of Invulnerability]
73–75	Кольцо защиты [Ring of Protection]
76–78	Кольцо тарана [Ring of the Ram]
79–81	Щит +2 [Shield, +2]
82–84	Щит притягивания снарядов [Shield of Missile Attraction]
85–86	Солнечный клинок [Sun Blade]
87–88	Меч кражи жизни [Sword of Life Stealing]
89–90	Меч ранения [Sword of Wounding]
91–92	Жезл щупалец [Tentacle Rod]
93–94	Жестокое оружие [Vicious Weapon]
95–97	Оружие +2 [Weapon, +2]
98–00	Обмотки безоружной мощи +2 [Wraps of Unarmed Power +2]

Вооружение - очень редкое

1к100	Предмет
01–03	Боеприпас +3 [Ammunition, +3]
04–06	Боеприпас убийства [Ammunition of Slaying]
07–09	Оживлённый щит [Animated Shield]
10–12	Доспех +2 [Armor, +2]
13–14	Пояс силы великана (огненный) [Belt of Giant Strength]
15–17	Пояс силы великана (морозный или каменный) [Belt of Giant Strength]
18–19	Танцующий меч [Dancing Sword]
20–22	Демонический доспех [Demon Armor]
23–25	Доспех из драконьей чешуи [Dragon Scale Mail]
26–28	Латы дварфов [Dwarven Plate]
29–31	Дварфийский метатель [Dwarven Thrower]
32–34	Энергетический лук [Energy Bow]
35–37	Зачарованный доспех [Enspelled Armor] (заклинание 4 или 5 уровня)
38–40	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 4 или 5 уровня)
41–43	Топор палача [Executioner's Axe]
44–46	Морозный клинок [Frost Brand]
47–49	Рог Валгаллы (бронзовый) [Horn of Valhalla]
50–52	Камень Йоун (сила) [Ioun Stone]
53–55	Лютня громового удара [Lute of Thunderous Thumping]
56–58	Справочник полезных упражнений [Manual of Gainful Exercise]
59–61	Вор девяти жизней [Nine Lives Stealer]
62–64	Лук клятвы [Oathbow]
65–68	Масло остроты [Oil of Sharpness]
69–72	Зелье силы великана (облачный) [Potion of Giant Strength]
73–75	Посох акробата [Quarterstaff of the Acrobat]
76–78	Скимитар скорости [Scimitar of Speed]
79–82	Щит +3 [Shield, +3]
83–85	Щит кавалериста [Shield of the Cavalier]
86–88	Щит от заклинаний [Spellguard Shield]
89–91	Меч остроты [Sword of Sharpness]
92–94	Громовая дубина [Thunderous Greatclub]
95–97	Оружие +2 [Weapon, +3]
98–00	Обмотки безоружной мощи +3 [Wraps of Unarmed Power +3]

Вооружение - легендарное

1к100	Предмет
01–06	Доспех +3 [Armor, +3]
07–12	Доспех неуязвимости [Armor of Invulnerability]
13–18	Пояс силы великана (облачный) [Belt of Giant Strength]
19–21	Пояс силы великана (штормовой) [Belt of Giant Strength]
22–27	Защитник [Defender]
28–33	Кольчуга ифритов [Efreeti Chain]
34–39	Зачарованный доспех [Enspelled Armor] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
40–45	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
46–51	Молот грома [Hammer of Thunderbolts]
52–56	Святой мститель [Holy Avenger]
57–62	Рог Валгаллы (железный) [Horn of Valhalla]
63–68	Клинок удачи [Luck Blade]
69–72	Лунный клинок [Moonblade]
73–78	Латы эфирности [Plate Armor of Etherealness]
79–87	Зелье силы великана (штормовой) [Potion of Giant Strength]
88–90	Жезл величественной мощи [Rod of Lordly Might]
91–95	Меч ответа [Sword of Answering]
96–00	Меч Головоруб [Vorpal Sword]

Таблицы «магия»

Магия - обычная

1к100	Предмет
01–02	Бусина насыщения [Bead of Nourishment]
03–04	Бусина освежения [Bead of Refreshment]
05–07	Свеча глубин [Candle of the Deep]
08–10	Развевающийся плащ [Cloak of Billowing]
11–13	Плащ множества стилей [Cloak of Many Fashions]
14–15	Самочинящаяся одежда [Clothes of Mending]
16–17	Амулет тёмного осколка [Dark Shard Amulet]
18–19	Износостойкая книга заклинаний [Enduring Spellbook]
20–21	Запасной глаз [Ersatz Eye]
22–24	Шляпа вредителей [Hat of Vermin]
25–27	Шляпа волшебства [Hat of Wizardry]
28–29	Удобный мешочек специй Хеварда [Heward's Handy Spice Pouch]
30–31	Рог беззвучного сигнала [Horn of Silent Alarm]
32–33	Инструмент иллюзий [Instrument of Illusions]
34–35	Инструмент надписей [Instrument of Scribing]
36–37	Плутовской замок [Lock of Trickery]
38–40	Таинственный ключ [Mystery Key]
41–42	Сфера направления [Orb of Direction]
43–44	Сфера времени [Orb of Time]
45–46	Парфюм очарования [Perfume of Bewitching]
47–49	Трубка дымных монстров [Pipe of Smoke Monsters]
50–52	Зелье лазания [Potion of Climbing]
53–55	Зелье понимания [Potion of Comprehension]
56–58	Горшок пробуждения [Pot of Awakening]
59–60	Протез конечности [Prosthetic Limb]
61–64	Монета соперников [Rival Coin]
65–66	Срастающаяся верёвка [Rope of Mending]
67–68	Рубин боевого мага [Ruby of the War Mage]
69–82	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заговор или заклинание 1 уровня)
83–84	Посох украшения [Staff of Adornment]
85–86	Посох птичьего щебета [Staff of Birdcalls]
87–89	Посох цветов [Staff of Flowers]
90–92	Говорящая кукла [Talking Doll]
93–94	Кружка трезвости [Tankard of Sobriety]
95–97	Дирижёрская палочка [Wand of Conducting]
98–00	Волшебная палочка пиротехники [Wand of Pyrotechnics]

Магия - необычная

1к100	Предмет
01	Амулет защиты от обнаружения и поиска [Amulet of Proof against Detection and Location]
02	Танцующая метла Бабы Яги [Baba Yaga's Dancing Broom]
03–05	Сумка хранения [Bag of Holding]
06–07	Сумка фокусов [Bag of Tricks]
08	Брошь защиты [Brooch of Shielding]
09	Помело полёта [Broom of Flying]
10	Шапка подводного дыхания [Cap of Water Breathing]
11	Обруч сжигания [Circlet of Blasting]
12–13	Плащ защиты [Cloak of Protection]
14	Плащ ската [Cloak of the Manta Ray]
15	Графин бесконечной воды [Decanter of Endless Water]
16	Колода иллюзий [Deck of Illusions]
17–18	Парящая сфера [Driftglobe]
19–20	Порошок исчезновения [Dust of Disappearance]
21	Порошок сухости [Dust of Dryness]
22	Порошок чихания и удушья [Dust of Sneezing and Choking]
23–24	Камень элементаля [Elemental Gem]
25	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заговор или заклинание 1 уровня)
26	Вечнодымящаяся бутылка [Eversmoking Bottle]
27	Очки очарования [Eyes of Charming]
28	Очки детального зрения [Eyes of Minute Seeing]
29–30	Статуэтка чудесной силы (серебряный ворон) [Figurine of Wondrous Power]
31	Камень сияния [Gem of Brightness]
32	Глаз карги [Hag Eye]
33	Шляпа маскировки [Hat of Disguise]
34	Повязка интеллекта [Headband of Intellect]
35	Шлем понимания языков [Helm of Comprehending Languages]
36	Шлем телепатии [Helm of Telepathy]
37	Неподвижный жезл [Immovable Rod]
38	Фонарь обнаружения [Lantern of Revealing]
39	Медальон мыслей [Medallion of Thoughts]
40	Мифрильный доспех [Mithral Armor]
41–42	Ожерелье адаптации [Necklace of Adaptation]
43	Масло скольжения [Oil of Slipperiness]
44	Жемчужина силы [Pearl of Power]
45	Медальон здоровья [Periapt of Health]
46–47	Любовное зелье [Philter of Love]
48–49	Зелье дружбы с животными [Potion of Animal Friendship]
50–51	Зелье огненного дыхания [Potion of Fire Breath]
52–53	Зелье силы великана (холмовой) [Potion of Giant Strength]
54–55	Зелье увеличения [Potion of Growth]
56–57	Зелье яда [Potion of Poison]
58–59	Зелье сопротивления [Potion of Resistance]

1к100	Предмет
60–61	Зелье подводного дыхания [Potion of Water Breathing]
62	Перо Кваля (якорь, веер или дерево) [Quaal's Feather Token]
63	Кольцо защиты разума [Ring of Mind Shielding]
64–65	Мантия полезных предметов [Robe of Useful Items]
66–67	Жезл хранителя договора +1 [Rod of the Pact Keeper +1]
68–69	Верёвка лазания [Rope of Climbing]
70	Седло кавалериста [Saddle of the Cavalier]
71–72	Камни послания [Sending Stones]
73–74	Туфли паука [Slippers of Spider Climbing]
75–82	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 2 или 3 уровня)
83	Посох гадюки [Staff of the Adder]
84	Посох питона [Staff of the Python]
85–88	Волшебная палочка обнаружения магии [Wand of Magic Detection]
89–91	Волшебная палочка снарядов [Wand of Magic Missiles]
92–93	Волшебная палочка секретов [Wand of Secrets]
94–95	Волшебная палочка боевого мага +1 [Wand of the War Mage, +1]
96–97	Волшебная палочка паутины [Wand of Web]
98–99	Веер ветра [Wind Fan]
00	Крылатые сапоги [Winged Boots]

Магия - редкая

1к100	Предмет
01	Сумка с бобами [Bag of Beans]
02–03	Бусина силы [Bead of Force]
04	Чаша командования водяными элементалями [Bowl of Commanding Water Elementals]
05–06	Наручи защиты [Bracers of Defense]
07	Жаровня командования огненными элементалями [Brazier of Commanding Fire Elementals]
08–09	Плащ шарлатана [Cape of the Mountebank]
10	Кадило контролирования воздушных элементалей [Censer of Controlling Air Elementals]
11–12	Колокольчик открывания [Chime of Opening]
13–14	Плащ ускользания [Cloak of Displacement]
15–16	Плащ летучей мыши [Cloak of the Bat]
17	Куб силового поля [Cube of Force]
18	Куб призыва [Cube of Summoning]
19	Мгновенная крепость Даэрна [Daern's Instant Fortress]
20–21	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 2 или 3 уровня)
22–23	Статуэтка чудесной силы (бронзовый грифон, эбеновая муха, золотые львы, костяные козлы, мраморный слон, ониксовая собака или серпентиновая сова) [Figurine of Wondrous Power]
24–25	Складная лодка [Folding Boat]
26–27	Камень зрения [Gem of Seeing]
28	Шлем телепортации [Helm of Teleportation]
29–30	Удобный рюкзак Хеварда [Heward's Handy Haversack]
31–32	Подковы скорости [Horseshoes of Speed]
33–34	Камень Йоун (резерв) [Ioun Stone]
35	Железные ленты Биларро [Iron Bands of Bilarro]
36	Мантия сопротивления заклинаниям [Mantle of Spell Resistance]
37–38	Ожерелье огненных шаров [Necklace of Fireballs]
39	Масло эфирности [Oil of Etherealness]
40	Переносная дыра [Portable Hole]
41–42	Зелье ясновидения [Potion of Clairvoyance]
43–44	Зелье уменьшения [Potion of Diminution]
45–46	Зелье газообразной формы [Potion of Gaseous Form]
47	Зелье силы великана (огненный) [Potion of Giant Strength]
48–49	Зелье силы великана (морозный или каменный) [Potion of Giant Strength]
50–51	Зелье героизма [Potion of Heroism]
52–53	Зелье невидимости [Potion of Invisibility]
54–55	Зелье неуязвимости [Potion of Invulnerability]
56–57	Зелье чтения мыслей [Potion of Mind Reading]
58–59	Перо Кваля (птица, лодка-лебедь или кнут) [Quaal's Feather Token]
60–61	Кольцо падения пёрышком [Ring of Feather Falling]
62	Кольцо хранения заклинаний [Ring of Spell Storing]
63	Кольцо проникающего зрения [Ring of X-ray Vision]
64–65	Мантия глаз [Robe of Eyes]
66	Жезл правления [Rod of Rulership]
67–68	Жезл хранителя договора +2 [Rod of the Pact Keeper +1]
69–70	Свиток защиты [Scroll of Protection]
71–75	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 4 или 5 уровня)
76–77	Посох очарования [Staff of Charming]
78–79	Посох роя насекомых [Staff of Swarming Insects]
80–81	Посох иссушения [Staff of Withering]
82	Камень контролирования земляных элементалей [Stone of Controlling Earth Elementals]
83–84	Волшебная палочка сковывания [Wand of Binding]
85–86	Волшебная палочка страха [Wand of Fear]
87–90	Волшебная палочка огненных шаров [Wand of Fireballs]
91–94	Волшебная палочка молний [Wand of Lightning Bolts]
95–96	Волшебная палочка боевого мага +2 [Wand of the War Mage, +2]
97–98	Волшебная палочка чудес [Wand of Wonder]
99–00	Крылья полёта [Wings of Flying]

Магия - очень редкая

1к100	Предмет
01–02	Амулет планов [Amulet of the Planes]
03–04	Сумка пожирания [Bag of Devouring]
05–06	Ковёр-самолёт [Carpet of Flying]
07–08	Котёл перерождения [Cauldron of Rebirth]
09–10	Плащ паука [Cloak of Arachnida]
11–12	Хрустальный шар [Crystal Ball]
13	Танцующий меч [Dancing Sword]
14	Бутылка с ифритом [Efreeti Bottle]
15–16	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 4 или 5 уровня)
17–18	Статуэтка чудесной силы (обсидиановый скакун) [Figurine of Wondrous Power]
19–20	Шляпа многих заклинаний [Hat of Many Spells]
21–22	Шлем блеска [Helm of Brilliance]
23–24	Подковы Зефира [Horseshoes of a Zephyr]
25–26	Камень Йоун (поглощение, стойкость, рассудок или лидерство) [Ioun Stone]
27–28	Справочник по големам (глиняный, мясной, железный или каменный голем) [Manual of Golems]
29	Зеркало похищения жизни [Mirror of Life Trapping]
30–31	Чудесные краски Нолзура [Nolzur's Marvelous Pigments]
32–34	Масло остроты [Oil of Sharpness]
35–38	Зелье полёта [Potion of Flying]
39–42	Зелье силы великана (облачный) [Potion of Giant Strength]
43–46	Зелье высшей невидимости [Potion of Greater Invisibility]
47–49	Зелье долголетия [Potion of Longevity]
50–53	Зелье скорости [Potion of Speed]
54–57	Зелье живучести [Potion of Vitality]
58–59	Кольцо регенерации [Ring of Regeneration]
60–61	Кольцо падающих звёзд [Ring of Shooting Stars]
62–63	Кольцо телекинеза [Ring of Telekinesis]
64–65	Мантия сияющих цветов [Robe of Scintillating Colors]
66–67	Мантия звёзд [Robe of Stars]
68–69	Жезл поглощения [Rod of Absorption]
70–71	Жезл безопасности [Rod of Security]
72–73	Жезл хранителя договора +3 [Rod of the Pact Keeper +3]
74–85	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
86–87	Посох огня [Staff of Fire]
88–89	Посох мороза [Staff of Frost]
90	Посох силы [Staff of Power]
91–92	Посох грома и молнии [Staff of Thunder and Lightning]
93–94	Том чистых мыслей [Tome of Clear Thought]
95–97	Волшебная палочка полиморфа [Wand of Polymorph]
98–00	Волшебная палочка боевого мага +3 [Wand of the War Mage, +3]

Магия - легендарная

1к100	Предмет
01–04	Аппарат Квалиша [Apparatus of Kwalish]
05–08	Плащ невидимости [Cloak of Invisibility]
09–12	Хрустальный шар чтения мыслей [Crystal Ball of Mind Reading]
13–16	Хрустальный шар телепатии [Crystal Ball of Telepathy]
17–20	Хрустальный шар истинного зрения [Crystal Ball of True Seeing]
21–22	Куб врат [Cubic Gate]
23	Колода многих вещей [Deck of Many Things]
24–27	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
28–31	Камень Йоун (большое поглощение, мастерство или регенерация) [Ioun Stone]
32–33	Железная фляга [Iron Flask]
34–41	Зелье силы великана (штормовой) [Potion of Giant Strength]
42–45	Кольцо призыва джинна [Ring of Djinni Summoning]
46–49	Кольцо командования элементалями (воздух, земля, огонь или вода) [Ring of Elemental Command]
50–53	Кольцо невидимости [Ring of Invisibility]
54–57	Кольцо отражения заклинаний [Ring of Spell Turning]
58	Кольцо трёх желаний [Ring of Three Wishes]
59	Мантия архимага [Robe of the Archmagi]
60–61	Свиток призыва титана [Scroll of Titan Summoning]
62–65	Превосходный клей [Sovereign Glue]
66–83	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 9 уровня)
84	Сфера аннигиляции [Sphere of Annihilation]
85	Посох мага [Staff of the Magi]
86–88	Талисман сферы [Talisman of the Sphere]
89–92	Том молчаливого языка [Tome of the Stilled Tongue]
93–96	Универсальный растворитель [Universal Solvent]
97–00	Колодец многих миров [Well of Many Worlds]

Таблицы «реликвии»

Реликвии - обычные

1к100	Предмет
01–08	Слуховой рог [Ear Horn of Hearing]
09–28	Зелье лечения [Potion of Healing]
29–36	Горшок пробуждения [Pot of Awakening]
37–44	Рубин боевого мага [Ruby of the War Mage]
45–52	Щит экспрессии [Shield of Expression]
53–60	Дымящий доспех [Smoldering Armor]
61–80	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заговор или заклинание 1 уровня)
81–90	Посох украшения [Staff of Adornment]
91–00	Посох цветов [Staff of Flowers]

Реликвии - необычные

1к100	Предмет
01–05	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заговор или заклинание 1 уровня)
06–10	Мазь Кеогтома [Keoghtom's Ointment]
11–15	Доспех моряка [Mariner's Armor]
16–20	Мантия природы [Nature's Mantle]
21–25	Жемчужина силы [Pearl of Power]
26–30	Медальон здоровья [Periapt of Health]
31–35	Медальон затягивающихся ран [Periapt of Wound Closure]
36–40	Зелье дружбы с животными [Potion of Animal Friendship]
41–55	Зелье лечения (большое) [Potion of Healing]
56–60	Зелье сопротивления [Potion of Resistance]
61–65	Кольцо хождения по воде [Ring of Water Walking]
66–70	Камни послания [Sending Stones]
71–80	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 2 или 3 уровня)
81–85	Посох гадюки [Staff of the Adder]
86–90	Посох питона [Staff of the Python]
91–95	Волшебная палочка обнаружения магии [Wand of Magic Detection]
96–00	Волшебная палочка боевого мага +1 [Wand of the War Mage, +1]

Реликвии - редкие

1к100	Предмет
01–03	Амулет здоровья [Amulet of Health]
04–07	Доспех +1 [Armor, +1]
08–09	Чаша командования водяными элементалями [Bowl of Commanding Water Elementals]
10–11	Жаровня командования огненными элементалями [Brazier of Commanding Fire Elementals]
12–13	Кадило контролирования воздушных элементалей [Censer of Controlling Air Elementals]
14–16	Эликсир здоровья [Elixir of Health]
17–19	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 2 или 3 уровня)
20–22	Рог взрыва [Horn of Blasting]
23–25	Рог Валгаллы (серебряный или латунный) [Horn of Valhalla]
26–28	Камень Йоун (резерв или питание) [Ioun Stone]
29–31	Булава распада [Mace of Disruption]
32–34	Булава кары [Mace of Smiting]
35–37	Булава ужаса [Mace of Terror]
38–40	Ожерелье молитвенных чёток [Necklace of Prayer Beads]
41–43	Медальон защиты от яда [Periapt of Proof against Poison]
44–51	Зелье лечения (отличное) [Potion of Healing]
52–54	Кольцо влияния на животных [Ring of Animal Influence]
55–58	Кольцо сопротивления [Ring of Resistance]
59–61	Кольцо хранения заклинаний [Ring of Spell Storing]
62–65	Свиток защиты [Scroll of Protection]
66–73	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 4 или 5 уровня)
74–76	Посох очарования [Staff of Charming]
77–79	Посох лечения [Staff of Healing]
80–82	Посох роя насекомых [Staff of Swarming Insects]
83–85	Посох леса [Staff of the Woodlands]
86–88	Посох иссушения [Staff of Withering]
89–90	Камень контролирования земляных элементалей [Stone of Controlling Earth Elementals]
91–93	Жезл щупалец [Tentacle Rod]
94–96	Волшебная палочка паралича [Wand of Paralysis]
97–00	Волшебная палочка боевого мага +2 [Wand of the War Mage, +2]

Реликвии - очень редкие

1к100	Предмет
01–05	Доспех +2 [Armor, +2]
06–10	Свеча мольбы [Candle of Invocation]
11–15	Котёл перерождения [Cauldron of Rebirth]
16–20	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 4 или 5 уровня)
21–25	Рог Валгаллы (бронзовый) [Horn of Valhalla]
26–30	Камень Йоун (проницательность) [Ioun Stone]
31–35	Справочник телесного здоровья [Manual of Bodily Health]
36–43	Зелье лечения (превосходное) [Potion of Healing]
44–50	Зелье живучести [Potion of Vitality]
51–55	Жезл бдительности [Rod of Alertness]
56–65	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
66–70	Спиритическая доска [Spirit Board]
71–75	Посох огня [Staff of Fire]
76–80	Посох мороза [Staff of Frost]
81–85	Посох ударов [Staff of Striking]
86–90	Посох грома и молнии [Staff of Thunder and Lightning]
91–95	Том понимания [Tome of Understanding]
96–00	Волшебная палочка боевого мага +3 [Wand of the War Mage, +3]

Реликвии - легендарные

1к100	Предмет
01–08	Доспех неуязвимости [Armor of Invulnerability]
09–18	Доспех +3 [Armor, +3]
19–27	Зачарованный посох [Enspelled Staff] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
28–36	Святой мститель [Holy Avenger]
37–45	Рог Валгаллы (железный) [Horn of Valhalla]
46–54	Жезл воскрешения [Rod of Resurrection]
55–63	Скарабей защиты [Scarab of Protection]
64–72	Свиток призыва титана [Scroll of Titan Summoning]
73–80	Свиток заклинания [Spell Scroll] (заклинание 9 уровня)
81–90	Талисман чистого добра [Talisman of Pure Good]
91–00	Талисман абсолютного зла [Talisman of Ultimate Evil]

Таблицы «инструменты»

Инструменты - обычные

1к100	Предмет
01–02	Бусина насыщения [Bead of Nourishment]
03–04	Бусина освежения [Bead of Refreshment]
05–06	Сапоги ложных следов [Boots of False Tracks]
07–08	Свеча глубин [Candle of the Deep]
09–10	Кость шарлатана [Charlatan's Die]
11–13	Плащ множества стилей [Cloak of Many Fashions]
14–15	Механистический амулет [Clockwork Amulet]
16–17	Слуховой рог [Ear Horn of Hearing]
18–19	Запасной глаз [Ersatz Eye]
20–21	Удобный мешочек специй Хеварда [Heward's Handy Spice Pouch]
22–23	Рог беззвучного сигнала [Horn of Silent Alarm]
24–25	Инструмент иллюзий [Instrument of Illusions]
26–27	Инструмент надписей [Instrument of Scribing]
28–29	Плутовской замок [Lock of Trickery]
30–32	Осенённый луной меч [Moon-Touched Sword]
33–34	Таинственный ключ [Mystery Key]
35–36	Сфера направления [Orb of Direction]
37–38	Сфера времени [Orb of Time]
39–40	Парфюм очарования [Perfume of Bewitching]
41–42	Трубка дымных монстров [Pipe of Smoke Monsters]
43–44	Шест рыболовства [Pole of Angling]
45–46	Складной шест [Pole of Collapsing]
47–52	Зелье лазания [Potion of Climbing]
53–58	Зелье понимания [Potion of Comprehension]
59–74	Зелье лечения [Potion of Healing]
75–76	Протез конечности [Prosthetic Limb]
77–78	Срастающаяся верёвка [Rope of Mending]
79–80	Посох птичьего щебета [Staff of Birdcalls]
81–82	Коготь Сильваны [Sylvan Talon]
83–84	Говорящая кукла [Talking Doll]
85–86	Кружка трезвости [Tankard of Sobriety]
87–90	Трость ветерана [Veteran's Cane]
91–93	Опрокидывающий боеприпас [Walloping Ammunition]
94–96	Дирижёрская палочка [Wand of Conducting]
97–00	Волшебная палочка пиротехники [Wand of Pyrotechnics]

Инструменты - необычные

1к100	Предмет
01–02	Алхимический сосуд [Alchemy Jug]
03–06	Боеприпас +1 [Ammunition, +1]
07–10	Сумка хранения [Bag of Holding]
11–12	Эльфийские сапоги [Boots of Elvenkind]
13–14	Сапоги ходьбы и прыжков [Boots of Striding and Springing]
15–16	Заполярные сапоги [Boots of the Winterlands]
17–18	Помело полёта [Broom of Flying]
19–20	Шапка подводного дыхания [Cap of Water Breathing]
21–22	Эльфийский плащ [Cloak of Elvenkind]
23–24	Плащ защиты [Cloak of Protection]
25–26	Плащ ската [Cloak of the Manta Ray]
27	Графин бесконечной воды [Decanter of Endless Water]
28–30	Парящая сфера [Driftglobe]
31–32	Порошок исчезновения [Dust of Disappearance]
33–34	Порошок сухости [Dust of Dryness]
35–36	Порошок чихания и удушья [Dust of Sneezing and Choking]
37–38	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заговор или заклинание 1 уровня)
39–40	Очки детального зрения [Eyes of Minute Seeing]
41–42	Очки орлиного зрения [Eyes of the Eagle]
43–44	Перчатки ловли снарядов [Gloves of Missile Snaring]
45–46	Перчатки плавания и лазания [Gloves of Swimming and Climbing]
47–48	Перчатки воровства [Gloves of Thievery]
49–50	Ночные очки [Goggles of Night]
51	Глаз карги [Hag Eye]
52–54	Шлем понимания языков [Helm of Comprehending Languages]
55	Неподвижный жезл [Immovable Rod]
56–57	Инструмент бардов (лютня Досс, бандура Фоклучан, цитра Мак-Фуирмид) [Instrument of the Bards]
58–59	Фонарь обнаружения [Lantern of Revealing]
60–61	Мантия природы [Nature's Mantle]
62–63	Масло скольжения [Oil of Slipperiness]
64–65	Свирель ужаса [Pipes of Haunting]
66–67	Свирель канализации [Pipes of the Sewers]
68–71	Зелье увеличения [Potion of Growth]
72–80	Зелье лечения (большое) [Potion of Healing]
81–84	Зелье подводного дыхания [Potion of Water Breathing]
85–86	Перо Кваля (якорь, веер или дерево) [Quaal's Feather Token]
87–88	Кольцо прыжков [Ring of Jumping]
89–90	Кольцо плавания [Ring of Swimming]
91–92	Кольцо тепла [Ring of Warmth]
93–94	Мантия полезных предметов [Robe of Useful Items]
95–96	Верёвка лазания [Rope of Climbing]
97–98	Камень удачи [Stone of Good Luck]
99–00	Волшебная палочка секретов [Wand of Secrets]

Инструменты - редкие

1к100	Предмет
01–04	Боеприпас +2 [Ammunition, +2]
05–08	Сумка с бобами [Bag of Beans]
09–12	Пояс дварфов [Belt of Dwarvenkind]
13–16	Сапоги левитации [Boots of Levitation]
17–20	Сапоги скорости [Boots of Speed]
21–24	Колокольчик открывания [Chime of Opening]
25–28	Оковы измерений [Dimensional Shackles]
29–32	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 2 или 3 уровня)
33–36	Складная лодка [Folding Boat]
37–40	Красивый проклёпанный доспех [Glamoured Studded Leather]
41–44	Удобный рюкзак Хеварда [Heward's Handy Haversack]
45–48	Подковы скорости [Horseshoes of Speed]
49–52	Инструмент бардов (мандалина Канаит, лира Кли) [Instrument of the Bards]
53–56	Камень Йоун (восприятие) [Ioun Stone]
57–60	Переносная дыра [Portable Hole]
61–64	Зелье уменьшения [Potion of Diminution]
65–68	Зелье газообразной формы [Potion of Gaseous Form]
69–76	Зелье лечения (отличное) [Potion of Healing]
77–80	Перо Кваля (птица, лодка-лебедь или кнут) [Quaal's Feather Token]
81–84	Кольцо уклонения [Ring of Evasion]
85–88	Кольцо свободных действий [Ring of Free Action]
89–92	Верёвка опутывания [Rope of Entanglement]
93–96	Посох лечения [Staff of Healing]
97–00	Волшебная палочка обнаружения врагов [Wand of Enemy Detection]

Инструменты - очень редкие

1к100	Предмет
01–07	Боеприпас +3 [Ammunition, +3]
08–14	Сумка пожирания [Bag of Devouring]
15–21	Ковёр-самолёт [Carpet of Flying]
22–28	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 4 или 5 уровня)
29–35	Подковы Зефира [Horseshoes of a Zephyr]
36–42	Инструмент бардов (арфа Анструт) [Instrument of the Bards]
43–49	Камень Йоун (проворство) [Ioun Stone]
50–56	Лютня громового удара [Lute of Thunderous Thumping]
57–63	Справочник быстроты действий [Manual of Quickness of Action]
64–70	Чудесные краски Нолзура [Nolzur's Marvelous Pigments]
71–77	Зелье полёта [Potion of Flying]
78–86	Зелье лечения (превосходное) [Potion of Healing]
87–93	Зелье скорости [Potion of Speed]
94–00	Том лидерства и влияния [Tome of Leadership and Influence]

Инструменты - легендарные

1к100	Предмет
01–17	Зачарованное оружие [Enspelled Weapon] (заклинание 6, 7 или 8 уровня)
18–34	Инструмент бардов (арфа Оллава) [Instrument of the Bards]
35–54	Превосходный клей [Sovereign Glue]
55–70	Сфера аннигиляции [Sphere of Annihilation]
71–83	Талисман сферы [Talisman of the Sphere]
84–00	Универсальный растворитель [Universal Solvent]



Бастион у моря — это больше, чем просто убежище для приключенцев. Здесь может произойти многое, что подстегнёт сюжеты кампании.
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Глава 8: Бастионы

Бастион — это место, принадлежащее персонажу игрока: дом, крепость и место силы, которое персонаж развивает в ходе кампании. Бастион предлагает персонажу временное убежище от опасного мира приключений, а также предоставляет персонажу возможность создавать магические предметы, проводить исследования, собирать яды, строить корабли и выполнять ряд других действий.

Как Мастер, вы решаете, будут ли доступны бастионы в кампании. Бастионы лучше всего подходят для кампаний, где персонажи могут возвратиться в свои убежища в промежутках между активными приключениями. Не каждому персонажу нужен бастион. Вполне нормально, если некоторые игроки в вашей кампании выберут владение бастионом, а другие — нет.

Нет необходимости выбирать между приключениями и управлением бастионом, персонаж может делать и то, и другое одновременно. Бастион имеет специализированные сооружения, которые дают игроку полезные эффекты, и эти сооружения также могут выполнять проекты и приказы, пока персонаж занят чем-то другим.

Самое главное, бастион — это творческая игровая площадка для игрока и общее пространство повествования в кампании. Будьте терпимы к историям, которые игроки создают в своих бастионах, но игроки должны знать, что их контроль может быть ограничен более широкой историей кампании, которую вы стремитесь сделать весёлой для всех.

Получение бастиона

Если вы разрешите бастионы в своей кампании, то персонажи приобретут свои бастионы, когда достигнут 5 уровня. Вы и игроки можете вместе решить, как эти бастионы появятся. Персонаж может унаследовать или получить участок земли, на котором построит свой бастион (см. Знаки престижа в главе 3), или он может получить уже существующую постройку и отремонтировать её. Допустимо предположить, что работа над бастионом велась за кулисами кампании в течение нескольких первых приключений персонажа, поэтому бастион будет готов, когда персонаж достигнет 5 уровня.

Форма, стиль и функция бастиона персонажа определяются игроком. Например, волшебник может построить башню, жрец может основать святилище, воин может построить укреплённую крепость или форт, а разбойник может основать притон или логово. Персонажи других классов могут выбрать одну из этих форм или объединить их — бастион паладина может быть похож на святилище жреца, но так же укреплён, как крепость воина. И несколько персонажей могут объединить свои бастионы, чтобы сформировать одну большую структуру (см. Карта бастиона).

Каждый бастион имеет как помещения для удовлетворения базовых потребностей, так и специализированные сооружения, такие как библиотеки, зверинцы и мастерские (см. Базовые сооружения и Специализированные сооружения).

Ход бастиона

По мере прохождения кампании игроки делают ходы бастиона, чтобы отразить происходящую в их бастионах активность, независимо от того, присутствуют ли там персонажи. В ход бастиона персонаж может отдавать приказы специализированным сооружениям в своём бастионе или отдавать приказ обслуживать бастион (см. Приказы бастиона).

Частота ходов бастиона

По умолчанию, ход бастиона происходит каждые 7 дней игрового времени. Вот примеры того, когда игроки получают возможность сделать один или несколько ходов бастиона:

- Персонажи находятся в долгом путешествии вдали от своих бастионов. После того, как персонажи отсутствовали в течение 7 дней, вы можете сказать: «Время для хода бастиона. Поскольку вас там нет, мы предполагаем, что вы отдаёте приказ обслуживать свои бастионы». Затем бросьте кубики для событий, как описано в разделе События бастиона в этой главе.
- Персонажи проводят 7 дней или больше в своих бастионах между приключениями. Вы можете сказать: «У вас есть 6 недель, чтобы провести их в своих бастионах. Вы можете совершить 6 ходов бастиона».
- Персонажи возвращаются в свои бастионы в разгар приключения. Вы можете сказать: «У вас как раз достаточно времени, чтобы совершить ход бастиона, прежде чем вы снова уйдёте утром».
- Персонажи путешествуют около своих бастионов и отдыхают в них ночью. Вы можете сказать: «Прошла неделя с вашего последнего хода бастиона, так что вы можете сделать следующий ход сейчас».

Вы можете замедлить частоту ходов бастиона, чтобы лучше удовлетворять потребности ваших игроков и вашей кампании. Например, если у персонажей есть месяцы между приключениями, вы можете призывать ход бастиона каждый месяц, а не каждые 7 дней, чтобы персонажи не отдавали так много приказов или не получали слишком много эффектов сразу.



Художник: Irina Nordsol
Оригинал



В бастионе разбойников на окраине города есть ратуша, трактир и многое другое!
Художник: Noor Rahman
Оригинал

Карта бастиона

Стимулируйте игроков создавать планы этажей бастионов своих персонажей, настраивая их сооружения по своему усмотрению и используя те же методы, которые вы используете для создания карт подземелий (см. Подземелья в главе 3 и Карты приключений в главе 4).

В дополнение к основным и специализированным сооружениям (описанным далее в этой главе), бастион может иметь следующие особенности:

Чуланы. Базовое или специализированное сооружение может иметь один или несколько чуланов, туалетов или подобных помещений. Чуланы должны находиться внутри помещения и не могут увеличивать площадь помещения в квадратах. Эти функции бесплатны.

Коридоры, пандусы и лестницы. Сооружение может содержать 1 или несколько коридоров, пандусов или лестниц, ведущих к другим сооружениям в бастионе. Эти функции бесплатны.

Защитные стены. Персонаж может добавлять защитные стены вокруг своего бастиона. Защитная стена имеет высоту 20 футов и может включать проход вдоль её вершины со средствами доступа к ней (например, лестницей или лифтом). Каждый 5-футовый квадрат защитной стены требует 10 дней на строительство и стоит 250 зм. Если бастион персонажа полностью окружён защитными стенами и подвергается атаке (см. События бастиона в конце этой главы), уменьшите на 2 количество кубиков для определения количества потерянных защитников бастиона в результате атаки.

Двери и окна. Каждое сооружение имеет одну или несколько дверей и окон со ставнями, которые игрок может разместить там, где посчитает нужным. См. Двери в главе 3, чтобы узнать о типах дверей на выбор, включая запертые двери, секретные двери и решётки. Эти функции бесплатны.

Объединение бастионов

Два или более игрока могут объединить бастионы своих персонажей в одну структуру. Это не меняет количество специализированных сооружений, которые может иметь каждый бастион, то, как эти специализированные объекты работают, или того, кто отдаёт приказы каждому бастиону. Каждый бастион сохраняет своих собственных наёмников, которых нельзя отправить или разделить с другим бастионом. Защитники бастиона обрабатываются по-разному: если какое-то событие лишает бастион одного персонажа защитников, другой персонаж может применить все или часть этих потерь к своему бастиону вместо этого, при условии, что 2 бастиона объединены.

Пространство сооружений

Количество места в базовом или специализированном сооружении определяет его максимальную площадь в квадратах 5 на 5 футов, как показано в таблице «Пространство сооружений». Игрок может разместить квадраты сооружения по своему усмотрению на карте своего бастиона. Квадраты могут быть размещены так, чтобы площадь сооружения была распределена по нескольким уровням или этажам.

Пространство сооружений

Пространство	Максимальная площадь
Тесное	4 квадрата
Вместительное	16 квадрата
Просторное	36 квадрата

Базовые сооружения

Бастион персонажа изначально имеет 2 базовых сооружения, которые игрок выбирает из списка базовых сооружений ниже. Одно из выбранных сооружений — тесное, а другое — вместительное (см. таблицу «Пространство сооружений»). Бастион может иметь больше одного типа каждого базового сооружения.

Базовые сооружения:

Спальня	Столовая	Гостиная
Двор	Кухня	Хранилище

Базовое сооружение оснащено немагической мебелью и декором, в соответствии с назначением сооружения.

Базовые сооружения не имеют никаких игровых эффектов, но они могут вдохновлять на отыгрыш роли и повышают правдоподобность бастиона. Бастион с кухней функционально такой же, как и без неё, но первый даёт вам и вашим игрокам интересную обстановку для начала игровых сессий, проведения внутриигровых обсуждений или введения новых ПМ.

Персонаж может добавлять новые базовые сооружения или расширять существующие, тратя деньги и время, как объясняется в следующих разделах. Любое количество базовых сооружений может быть добавлено или расширено одновременно. Персонажу не обязательно находиться в своем бастионе, пока добавляются или расширяются базовые сооружения.

Добавление базовых сооружений

Персонаж может добавить базовое сооружение к своему бастиону, потратив деньги и время. Стоимость добавления базового сооружения и необходимое время зависят от площади сооружения, как показано в таблице ниже.

Пространство	Расходы	Необходимое время
Тесное	500 зм	20 дней
Вместительное	1000 зм	45 дней
Просторное	3000 зм	125 дней

Расширение базовых сооружений

Расширение базового сооружения не даёт никаких внутриигровых эффектов, но персонаж может расширить сооружение в косметических целях или для увеличения размера бастиона.

Персонаж может потратить деньги и время, чтобы увеличить площадь базового сооружения в своём бастионе на одну категорию, как показано в таблице ниже.

Увеличение пространства	Расходы	Необходимое время
Тесное до вместительного	500 зм	25 дней
Вместительное до просторного	2000 зм	80 дней

Специализированные сооружения

Специализированные сооружения — это локации бастиона, где определённые действия создают игровые эффекты. Бастион персонажа изначально имеет 2 специализированных сооружения по выбору персонажа, если персонаж подходит всем требованиям для возведения данного сооружения. Каждое специализированное сооружение можно выбрать только 1 раз, если в его описании не указано иное.

В отличие от базовых сооружений, специализированные сооружения нельзя купить, персонаж получает их с повышением уровня. На 9 уровне персонаж получает 2 дополнительных специализированных сооружения по своему выбору, на которые он имеет право, он получает 1 дополнительное сооружение на 13 уровне и еще 1 на 17 уровне. Таблица «Получения спец. сооружений» в столбце «Количество» показывает общее количество специализированных сооружений в бастионе персонажа. Каждое новое специализированное сооружение немедленно становится частью бастиона персонажа, когда персонаж достигает необходимого уровня.

Каждый раз, когда персонаж получает новый уровень, он может заменить одно из специализированных сооружений своего бастиона на другое, если персонаж подходит всем требованиям для возведения данного сооружения.

Получение спец. сооружений

Уровень	Количество
5	2
9	4
13	5
17	6

Требования

У каждого специализированного сооружения есть требуемый уровень. Персонаж должен быть этого уровня или выше, чтобы получить это сооружение. Специализированное сооружение может также иметь требование, которое персонаж должен выполнить, чтобы получить это сооружение. Например, только персонаж, который может использовать заклинательную фокусировку или инструмент в качестве заклинательной фокусировки, может иметь Кабинет заклинателя.

Пространство

Специализированное сооружение занимает определённое количество пространства (см. Пространство сооружения). Игрок может по своему желанию конфигурировать квадраты специализированного сооружения на карте бастиона. Специализированное сооружение может быть увеличено для предоставления дополнительных эффектов, если так указано в его описании.

Работники

Специализированное сооружение появляется с одним или несколькими работниками, которые работают в сооружении, обслуживают его и выполняют там приказы бастиона, как описано в следующем разделе. Игрок может назначать имена и личности наёмникам в бастионе своего персонажа, используя те же инструменты, которые Мастер используют для создания ПМ (см. главу 3). Каждое специализированное сооружение в бастионе генерирует достаточно дохода, чтобы платить зарплату своим наёмникам. Наёмники следуют полученным приказам и лояльны владельцу бастиона.

Приказы бастиона

В ход бастиона персонаж в своём бастионе может отдавать особые приказы (называемые приказами бастиона) одному или нескольким специализированным сооружениям своего бастиона. Персонажу не обязательно отдавать приказы всем специализированным сооружениям в своём бастионе каждый ход бастиона.

Приказ обслуживать необычен, он отдаётся всему бастиону, а не одному или нескольким специализированным сооружениям. Если персонаж не находится в своём бастионе в данный ход бастиона, то бастион действует так, как будто ему был отдан приказ Обслуживать в этот ход, если только владелец не может связаться с наёмниками бастиона с помощью заклинания Сообщение или подобной магии.

Изготовить [Craft]

Наёмники в специализированном сооружении изготавливают предмет, который может быть создан в этом учреждении. В течение времени, необходимого для изготовления предмета, сооружение не может быть использовано для изготовления чего-либо ещё, даже если какое либо умение позволяет сооружению выполнять 2 приказа одновременно. Наёмники обладают навыками работы с инструментами ремесленника, как указано в описании сооружения.

Усилить [Empower]

Специализированное сооружение предоставляет вам или кому-то другому временные усиления.

Собирать [Harvest]

Наёмники собирают ресурс, произведённый в специализированном сооружении. На время, необходимое для сбора ресурса, сооружение не может выполнять сбор иного ресурса даже если какое-либо умение позволяет сооружению выполнять 2 приказа одновременно.

Обслуживать [Maintain]

Все наёмники бастиона сосредоточены на поддержании бастиона, а не выполнении приказов в специализированных сооружениях. Отдача этого приказа запрещает отдавать другие приказы бастиону в текущем ходу бастиона. Каждый раз, когда отдаётся приказ обслуживать, Мастер совершает 1 бросок по таблице События бастиона в конце этой главы. События бастиона разрешаются до следующего хода бастиона.

Завербовать [Recruit]

Наёмники набирают существ в бастион. Это может быть один или несколько защитников бастиона, чьей главной целью является защита бастиона в случае его атаки (см. События бастиона в конце этой главы). Бастион генерирует достаточно дохода, чтобы обеспечить потребности своих защитников бастиона.

Изучать [Research]

Наёмники из специализированного сооружения собирают информацию.

Торговать [Trade]

Наёмники покупают и продают товары или услуги, хранящиеся или производимые в этом специализированном сооружении.

Описания специализированных сооружений

Специализированные сооружения представлены в порядке требования к уровню, затем в алфавитном порядке. Таблица «Специализированные сооружения» содержит все специализированные сооружения, представленные в этом разделе, а также их требования и приказы. Некоторые возможности предоставляют дополнительные эффекты, указанные в их описании.

Арсенал [Armory]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Торговать

Торговать: вооружением. Когда вы отдаёте приказ торговать этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения снабдить арсенал доспехами, щитами, оружием и боеприпасами. Это снаряжение стоит вам 100 зм + 100 зм за каждого защитника в вашем бастионе. Если в вашем бастионе есть кузница, то общая стоимость уменьшается вдвое.

Пока ваш арсенал заполнен, ваших защитников бастиона сложнее убить. Когда какое-либо событие заставляет вас бросить кости для определения потерь защитников вашего бастиона (см. События бастиона в конце этой главы), бросайте к8 вместо каждого к6 для этого броска. Когда событие заканчивается, снаряжение в вашем арсенале расходуется вне зависимости от того, сколько у вас защитников бастиона или сколько вы потеряли, оставляя ваш арсенал пустым до тех пор, пока вы не отдадите ещё один приказ торговать этому сооружению и не оплатите стоимость его пополнения.

Барак [Barrack]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов); просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Завербовать

В бастионе может быть несколько бараков, каждый из которых обустроен так, чтобы служить спальными помещениями для 12 защитников бастиона.

Завербовать: защитников бастиона. Каждый раз, когда вы отдаёте приказ завербовать этому сооружению, до 4 защитников бастиона вербуются в ваш бастион и размещаются в этом бараке. Найм не стоит денег. Вы не можете отдать приказ о найме в это сооружение, если оно полностью заполнено.

Следите за защитниками бастиона, размещёнными в каждом из ваших бараков. Если вы теряете защитников бастиона, то уменьшите количество защитников в своём листе бастиона. Назначайте имена и личности вашим защитникам бастиона по своему усмотрению.

Расширение сооружения. Вы можете расширить свой барак до просторного сооружения, потратив 2000 зм. Просторный барак может вместить до 25 защитников бастиона.

Библиотека [Library]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изучать

В этой библиотеке имеется коллекция книг, а также один или несколько столов и стульев для чтения.

Изучать: тематические знания. Когда вы отдаёте приказ изучать этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения исследовать тему. Темой может быть легенда, известное событие или место, значимая персона, тип существа или известный объект. Работа занимает 7 дней. Когда исследование завершается, наёмник получает до трёх точных фрагментов информации по теме, которые ранее были вам неизвестны, и делится этими знаниями с вами в следующий раз, когда вы с ним поговорите. Мастер определяет, какую информацию вы узнаёте.

Кабинет заклинателя [Arcane Study]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требование: Умение использовать заклинательную фокусировку или инструмент в качестве неё

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изготовить

Кабинет заклинателя — это место для тихого исследования, в котором имеется один или несколько столов и книжных полок.

Чары кабинета заклинателя. Проведя продолжительный отдых в своём бастионе, вы получаете магические чары (см. Сверхъестественные дары в главе 3), которые действуют в течение 7 дней или пока вы их не используете. Чары позволяют вам использовать заклинание Опознание, без траты ячейки заклинания и/или материального компонента. Вы не можете получить эти чары снова, пока они у вас есть.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружении, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: заклинательную фокусировку. Вы поручаете наёмнику сооружения изготовить заклина-

Специализированные сооружения

Уровень	Название спец. сооружения	Требования для возведения	Приказ
5	Арсенал	Нет	Торговать
5	Барак	Нет	Завербовать
5	Библиотека	Нет	Изучать
5	Кабинет заклинателя	Умение использовать заклинательную фокусировку или инструмент в качестве неё	Изготовить
5	Мастерская	Нет	Изготовить
5	Сад	Нет	Собирать
5	Святилище	Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки	Изготовить
5	Склад	Нет	Торговать
5	Кузница	Нет	Изготовить
9	Игорное заведение	Нет	Торговать
9	Канцелярия	Нет	Изготовить
9	Комната трофеев	Нет	Изучать
9	Конюшня	Нет	Торговать
9	Круг телепортации	Нет	Завербовать
9	Лаборатория	Нет	Изготовить
9	Ризница	Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки	Изготовить
9	Театр	Нет	Усилить
9	Теплица	Нет	Собирать
9	Тренировочная зона	Нет	Усилить
13	Архив	Нет	Изучать
13	Зверинец	Нет	Завербовать
13	Комната для медитации	Нет	Усилить
13	Обсерватория	Умение использовать заклинательную фокусировку	Усилить
13	Реликварий	Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки	Собирать
17	Гильдия	Компетенция в любом навыке	Завербовать
13	Трактир	Нет	Изучать
17	Военный штаб	Умение Боевой стиль или Защита без доспехов	Завербовать
17	Демиплан	Умение использовать заклинательную фокусировку или инструмент в качестве неё	Усилить
17	Храм	Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки	Усилить

тельную фокусировку. Работа занимает 7 дней и не стоит денег. Заклинательная фокусировка остаётся в вашем бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовить: книгу. Вы поручаете наёмнику сооружения изготовить пустую книгу. Работа занимает 7 дней и обойдётся вам в 10 зм. Книга останется в вашем бастионе, пока вы её не заберёте.

Изготовить: магический предмет (Магия). Если вы достигли 9 уровня, то вы можете поручить наёмнику сооружения изготовить обычный или необычный магический предмет, выбранный вами из таблиц «Магия» в главе 7. В кабинете есть инструмент, необходимый для изготовления предмета, а наёмник владеет этим инструментом, а также навыком Аркана. См. раздел Создание магических предметов в главе 7, чтобы узнать время и деньги, которые необходимо потратить на изготовление предмета. Если предмет позволяет своему пользователю накладывать какие-либо заклинания, то вы должны изготовить предмет самостоятельно (наёмник сооружения может помочь), и вы должны иметь подготовленными все эти заклинания каждый день, который вы тратите на создание предмета.

Кузница [Smithy]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет
Пространство: Вместительное (16 квадратов)
Наёмники: 2
Приказ: Изготовить

В этой кузнице есть горн, наковальня и другие инструменты, необходимые для изготовления оружия, доспехов и другого снаряжения.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: инструменты кузнеца. Наёмники сооружения изготавливают любой предмет, который можно создать с помощью инструментов кузнеца, используя правила из Книги игрока.

Изготовить: магический предмет (оружие). Если вы достигли 9 уровня, то вы можете поручить наёмникам сооружения создать обычный или необычный магический предмет, выбранный вами из таблиц «Вооружение» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а наёмники владеют этим инструментом и навыком Аркана. См. раздел Создание магических предметов в главе 7, чтобы узнать время и деньги, которые необходимо потратить на создание предмета. Если предмет позволяет своему пользователю накладывать какие-либо заклинания, то вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помочь), и вы должны иметь подготовленными все эти заклинания каждый день, который вы тратите на создание предмета.

Мастерская [Workshop]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет
Пространство: Вместительное (16 квадратов)
Наёмники: 3
Приказ: Изготовить

Эта мастерская представляет собой творческое пространство, где можно создать полезные предметы.

Инструменты ремесленника. Мастерская оснащена шестью различными видами инструментов ремесленника, выбранными из следующего списка: инструменты гончара, инструменты каменщика, инструменты кожевника, инструменты плотника, инструменты резчика по дереву, инструменты ремонтника, инструменты сапожника, инструменты стеклодува, инструменты ткача, инструменты художника, инструменты ювелира.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: снаряжение для приключений. Наёмники сооружения изготавливают любой предмет, который можно создать с помощью выбранных инструментов (см. выше), используя правила из Книги игрока.

Изготовить: магический предмет (вооружение). Если вы достигли 9 уровня, то вы можете поручить наёмникам сооружения изготовить обычный или необычный магический предмет, выбранный вами из таблиц «Вооружение» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, а наёмники владеют этим инструментом, а также навыком Аркана. См. раздел Создание магических предметов в главе 7, чтобы узнать время и деньги, которые необходимо потратить на создание предмета. Если предмет позволяет своему пользователю накладывать какие-либо заклинания, то вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помочь), и вы должны иметь подготовленными все эти заклинания каждый день, который вы тратите на создание предмета.

Источник вдохновения. Проведя короткий отдых в своей мастерской, вы получаете героическое вдохновение. Вы не сможете получить этот эффект снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Расширение сооружения. Вы можете расширить пространство своей мастерской до просторного, потратив 2000 зм. Если вы это сделаете, то мастерская получит 2 дополнительных наёмников и 3 дополнительных инструмента ремесленника (выбранных из списка выше).



В канцелярии есть столы и принадлежности для создания книг, свитков и других документов.
Художник: Nikki Dawes
Оригинал

Сад [Garden]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов); просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Собирать

Бастион может иметь более одного сада. Каждый раз, когда вы добавляете сад к своему бастиону, выбирайте его тип из вариантов в таблице «Типы садов».

Находясь в бастионе, вы можете поручить наёмнику объекта изменить тип сада. Эта работа занимает 21 день, в течение которых никакая другая деятельность не может происходить в этом сооружении.

Собирать: урожай из сада. Когда вы отдаёте приказ собирать этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения собрать урожай из сада, как указано в таблице «Типы садов». Работа занимает 7 дней и не стоит денег.

Расширение объекта. Вы можете расширить пространство своего сада до просторного, потратив 2000 зм. Просторный сад эквивалентен двум вместительным садам и может включать 2 сада одного или разных типов. Когда вы отдаёте приказ собирать для просторного сада, каждый из двух садов производит свой собственный урожай. Просторный сад получает 1 дополнительного наёмника, который обслуживает второй сад.

Святилище [Sanctuary]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изготовить

Чары святилища. Проведя продолжительный отдых в своём бастионе, вы получаете магические чары (см. Сверхъестественные дары в главе 3), которые действуют в течение 7 дней или пока вы их не используете. Чары позволяют вам один раз наложить заклинание Лечащее слово без траты ячейки заклинания. Вы не можете получить эти чары снова, пока они у вас есть.

Изготовить: священную фокусировку. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения изготовить фокусировку друида (деревянный посох) или священный символ. Работа занимает 7 дней и не стоит денег. Предмет остаётся в вашем бастионе, пока вы его не заберёте.

Склад [Storehouse]

Уровень 5, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Торговать

Склад — это прохладное, тёмное помещение для хранения предметов торговли из таблицы Товары торговли в главе 7 и из главы 6 Книги игрока.

Торговать: товарами. Когда вы отдаёте приказ торговать этому сооружению, его наёмник тратит следующие 7 дней на закупку немагических предметов общей стоимостью 500 зм или меньше и хранит их на складе, либо наёмник использует эти 7 дней для продажи товаров на складе. Вы оплачиваете любые покупки. Максимальная стоимость приобретённых предметов увеличивается до 2000 зм, когда вы достигаете 9 уровня, и до 5000 зм, когда вы достигаете 13 уровня.

Когда вы продаёте товары со своего склада, покупатель платит вам на 10% больше стандартной цены, эта прибыль увеличивается до 20%, когда вы достигаете 9 уровня, до 50%, когда вы достигаете 13 уровня, и до 100%, когда вы достигаете 17 уровня.

Игорное заведение [Gaming Hall]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 4

Приказ: Торговать

Игровой зал предлагает развлекательные мероприятия, такие как шахматы, дартс, карты или кости.

Торговать: фишками. Когда вы отдаёте приказ торговать этому сооружению, наёмники заведения превращают игорное заведение в игорный дом на 7 дней. В конце седьмого дня бросьте 1к100 и сверьтесь со следующей таблицей, чтобы определить (свою) долю выигрыша дома.

1к100	Выигрыш
01-50	1к6 × 10 зм
51-85	2к6 × 10 зм
86-95	4к6 × 10 зм
96-00	10к6 × 10 зм

Типы садов

Тип сада	Описание	Урожай
Декоративный	Эстетичный сад, полный цветов и фигурных кустов.	10 изысканных цветочных букетов (стоимостью 5 зм каждый), 10 флаконов духов или 10 свечей.
Пищевой	Сад вкусных грибов и овощей.	Рационы на 100 дней.
Травяной	Сад редких трав, некоторые из которых имеют лечебные свойства.	Травы, которые используются для создания 10 комплектов целителя или 1 Зелья лечения.
Ядовитый	Сад, полный растений и грибов, из которых можно извлечь яды и противоядия.	Растения, которые используются для создания двух флаконов противоядия или одного флакона обычного яда.

Канцелярия [Scriptorium]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изготовить

В канцелярии имеются столы и письменные принадлежности.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: копию книги. Вы поручаете наёмнику сооружения сделать копию немагической книги. Для этого потребуется чистая книга. Работа занимает 7 дней.

Изготовить: свиток заклинания. Вы поручаете наёмнику сооружения изготовить Свиток заклинания, содержащий 1 заклинание жреца или волшебника уровня 3 или ниже. В сооружении есть необходимые инструменты каллиграфа, а наёмник соответствует всем требованиям, необходимым для написания свитка. Раздел «Создание снаряжения» в Книге игрока указывает время для написания свитка и стоимость свитка, которую вы должны заплатить.

Изготовить: копии документа. Вы поручиаете наёмнику сооружения создать до 50 копий плаката, буклета или иного бумажного изделия с отдельными листами. Работа занимает 7 дней и стоит 1 зм за копию. Без дополнительных затрат времени или денег наёмник учреждения может распространить документы в одном или нескольких местах в радиусе 50 миль (80,5 километров) от вашего бастиона.

Комната трофеев [Trophy Room]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изучать

В этой комнате хранится коллекция памятных вещей, таких как оружие старых сражений, головы убитых существ, безделушки, найденные в подземельях и руинах, а также трофеи, переданные по наследству предками.

Варианты исследований. Когда вы отдаёте приказ изучать этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Изучать: знания. Вы поручаете наёмнику сооружения исследовать тему по вашему выбору. Темой может быть легенда, любое существо или известный объект. Тема не обязательно должна быть напрямую связана с предметами, выставленными в комнате, так как трофеи дают подсказки для исследования широкого спектра других предметов. Работа занимает 7 дней. Когда исследование завершается, наёмник получает до трёх точных фрагментов информации по теме, которые ранее были вам неизвестны, и делится этими знаниями с вами в следующий раз, когда вы с ним поговорите. Мастер определяет, какая информация будет изучена.

Изучать: трофей-безделушку. Вы поручаете наёмнику сооружения найти безделушку, которая может вам пригодиться. Работа занимает 7 дней. Когда исследование завершится, бросьте любую кость. Если выпавшее число нечётное, то наёмник не найдёт ничего полезного. Если выпавшее число чётное, то наёмник найдёт магический предмет. Совершите бросок по общей таблице «Вооружение» в главе 7, чтобы определить, что это.

Конюшня [Stable]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов); просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Торговать

В бастионе может быть более одной конюшни. В каждой конюшне, которую вы добавляете в свой бастион, есть 1 ездовая лошадь или верблюд и 2 пони или мула, смотрите Книгу Игрока или Бестиарий для статблоков этих существ. Помещение достаточно большое, чтобы вместить 3 больших животных. 2 средних существа занимают там столько же места, как 1 большое существо. Наёмник сооружения присматривает за этими существами.

После того, как верховое животное, проведёт в этом сооружении не менее 14 дней, все проверки Мудрости (Уход за животными) в отношении него совершаются с преимуществом.

Торговать: животными. Когда вы отдаёте приказ торговать этому сооружению, вы поручаете наёмнику учреждения купить или продать одно или несколько верховых животных по обычной стоимости, оставляя купленных вами в вашей конюшне. Работа занимает 7 дней, и Мастер решает, какие типы животных доступны для покупки — лошади, пони и мулы являются наиболее распространёнными. Таблица «Верховые и прочие животные» в Книге игрока даёт стандартные цены на различных верховых животных. Вы платите полную стоимость любых покупок.

Когда вы продаёте верховое животное из своей конюшни, покупатель платит вам на 20% больше стандартной цены; эта прибыль увеличивается до 50%, когда вы достигаете 13 уровня, и до 100%, когда вы достигаете 17 уровня.

Расширение объекта. Вы можете расширить пространство своей конюшни до просторного, потратив 2000 зм. Если вы это сделаете, то конюшня будет достаточно большой, чтобы вместить 6 больших животных.

Круг телепортации [Teleportation Circle]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Завербовать

На полу этой комнаты начечен постоянный круг телепортации заклинания Круг телепортации.

Завербовать: заклинателя. Каждый раз, когда вы отдаёте приказ завербовать этому сооружению, его наёмник направляет приглашение дружественному заклинателю ПМ. Бросьте любую кость. Если выпавшее число нечётное, то он отклоняет приглашение, и вы не получаете никакого эффекта от приказа. Если выпавшее число чётное, то он принимает приглашение и прибывает в ваш бастион через ваш круг телепортации.

Пока вы находитесь в своем бастионе, вы можете попросить заклинателя наложить 1 заклинание волшебника уровня 4 или ниже; если ваш уровень 17+, максимальный уровень заклинания увеличивается до 8. Предполагается, что заклинатель подготовил заклинание. Если заклинание содержит 1 или несколько материальных компонентов, которые стоят денег, то вы должны оплатить их, прежде чем заклинание можно будет наложить.

Заклинатель остаётся на 14 дней или пока не наложит заклинание на вас. Заклинатель не будет защищать ваш бастион и немедленно уйдёт, если на бастион нападут (см. События бастиона в конце главы).

Лаборатория [Laboratory]
Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изготовить

Лаборатория содержит складские помещения для алхимических принадлежностей и рабочие зоны для приготовления различных смесей.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить в этом сооружении, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: из инструментов алхимика. Наёмники сооружения изготавливают любой предмет, который можно создать с помощью инструментов алхимика, используя правила из Книги игрока и главы 7 этой книги.

Изготовить: яд. Вы поручаете наёмнику сооружения изготовить флакон с одним применением яда. Яд должен быть одним из следующих: Дым жжённого отура, Эссенция эфира или Ступор. См. Яды в главе 3 для получения информации об эффекте каждого яда. Эта работа занимает 7 дней, и вы должны заплатить половину стоимости яда.

Ризница [Sacristy]
Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Возможность использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки.

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изготовить

Ризница служит помещением для подготовки и хранения священных предметов и церковных облачений.

Варианты изготовления. Когда вы отдаёте приказ изготовить этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Изготовить: святую воду. Вы поручаете наёмнику сооружения изготовить флягу святой воды. Работа занимает 7 дней и не стоит денег. Вы можете потратить зм в процессе создания, чтобы увеличить силу святой воды. За каждые потраченные 100 зм, вплоть до максимума в 500 зм, урон, наносимый святой водой, увеличивается на 1к8.

Изготовить: магический предмет (реликвия). Вы поручаете наёмнику сооружения создать обычный или необычный магический предмет, выбранный вами из таблицы «Реликвии» в главе 7. В сооружении есть инструмент, необходимый для создания предмета, и наёмник владеет этим инструментом, а также владеет навыком Аркана. См. раздел Создание магических предметов в главе 7, чтобы узнать время и деньги, которые необходимо потратить на создание предмета. Если предмет позволяет своему пользователю накладывать какие-либо заклинания, то вы должны создать предмет самостоятельно (наёмники сооружения могут помочь), и вы должны иметь подготовленными все эти заклинания каждый день, который вы тратите на создание предмета.

Восстановление заклинаний. Наличие ризницы позволяет вам восстановить одну использованную ячейку заклинания 5 уровня или ниже после того, как вы провели весь короткий отдых в вашем бастионе. Вы не сможете получить этот эффект снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Театр [Theater]
Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 4

Приказ: Усилить

Театр состоит из сцены, закулисной зоны, где хранятся реквизит и декорации, а также зоны отдыха для небольшой аудитории.

Усилить: театральное мероприятие. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, его наёмники начинают работу над театральной постановкой или концертом. Репетиции и другие приготовления занимают 14 дней, за которыми следует не менее 7 дней представлений. Представления могут продолжаться бесконечно, пока не будет отдан новый приказ.

Вы или другой персонаж можете внести свой вклад в постановку следующими способами:

Дирижёр/режиссёр. Персонаж, который остаётся в бастионе на протяжении всего спектакля, может выступать в качестве дирижёра концерта или режиссёра спектакля.

Исполнитель. Персонаж, который остаётся в бастионе на весь репетиционный период, может быть звёздным исполнителем в одном или нескольких спектаклях; один из наёмников театра может выступать в качестве дублёра для дополнительных спектаклей.

В конце периода репетиций каждый персонаж, который внёс вклад в концерт или постановку, может совершить проверку Харизмы (Исполнение) со Сл. 15. Если среди этих проверок успехов больше, чем неудач, то вы и любой другой персонаж, который внёс вклад в концерт или постановку, получаете по кости театра, к6. Эта кость меняется на к8, когда вы достигаете 13 уровня, и на к10, когда вы достигаете 17 уровня. В любой момент после окончания репетиций персонаж может потратить свою кость театра, чтобы бросить его и добавить выпавшее число к одному своему броску Теста к20, сразу после броска к20. Если персонаж не потратил свою кость театра, прежде чем получить другую, его первая кость исчезает.



Книги в вашей библиотеке содержат множество знаний, которые вы или наёмник можете изучить.
Художник: Ольга Дребас
Оригинал

Теплица [Greenhouse]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Собирать

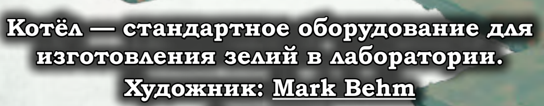
Теплица — это помещение, где в контролируемом климате выращиваются редкие растения и грибы.

Фрукты восстановления. На одном растении в вашей теплице растут 3 магических плода. Любое существо, съедающее один из этих плодов, получает эффект заклинания Малое восстановление. Фрукты, которые не съедены в течение 24 часов после сбора, теряют свою магию. Растение заменяет все собранные фрукты ежедневно на рассвете, и его нельзя пересадить, не убив.

Варианты собирания. Когда вы отдаёте приказ собирать этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Собирать: целебные травы. Вы поручаете наёмнику сооружения создать Зелье лечения (большое) из целебных трав. Работа занимает 7 дней и не стоит денег.

Собирать: ядовитые растения. Вы поручаете наёмнику сооружения извлечь 1 дозу яда из редких растений или грибов. Выберите тип яда из следующих вариантов: Кровь ассасина, Злоба, Бледная настойка или Сыворотка правды. См. Яды в главе 3 для получения информации об эффекте каждого яда. После сбора яд можно поместить во флакон. Работа занимает 7 дней и не стоит денег.



Котёл — стандартное оборудование для изготовления зелий в лаборатории.
Художник: Mark Behm
Оригинал

Тренировочная зона [Training Area]

Уровень 9, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 4

Приказ: Усилить

Бастион может иметь более одной тренировочной зоны. Тренировочная зона может быть внутренним двором, гимнастическим залом или хитроумно построенной полосой препятствий. Она может содержать мишени, манекены (для тренировки с оружием), мягкие маты и другое оборудование. Один из наёмников сооружения является опытным мастером; остальные служат партнёрами в спаррингах и тренировках.

Когда тренировочная зона становится частью вашего бастиона, выберите одного мастера из таблицы «Мастера». В каждый ход бастиона вы можете заменить этого мастера другим из таблицы.

Усилить: обучение. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, наёмники сооружения проводят тренировки в течение следующих 7 дней. Любой персонаж, который тренируется здесь не менее 8 часов в каждый из этих дней, получает эффект в конце периода обучения. Эффект зависит от того, какой мастер присутствует в сооружении, как указано в таблице «Мастера». Эффект длится 7 дней.

Мастера

Наставник	Эффект от усиления
Мастер сражения	Когда вы получаете урон от атаки безоружным ударом или оружием, вы можете реакцией уменьшить этот урон на 1к4
Мастер навыков	Вы получаете владение одним из следующих навыков по вашему выбору: Акробатика, Атлетика, Выступление, Ловкость рук или Скрытность.
Мастер инструментов	Вы получаете владение одним инструментом на ваш выбор.
Мастер безоружных ударов	Когда вы наносите урон безоружным ударом, атака наносит дополнительно 1к4 дробящего урона.
Мастер оружия	Выберите тип простого или воинского оружия, например копьё или длинный лук. Если вы не владеете оружием, то вы получаете владение им. Если вы уже владеете оружием, то вы можете использовать его оружейный приём.

Архив [Archive]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов); просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Изучать

Архив — хранилище ценных книг, карт и свитков. Обычно проход к нему ведёт через библиотеку за запертой или секретной дверью.

Изучать: полезные знания. Когда вы отдаёте приказ изучать этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения искать в архиве полезные знания. Работа занимает 7 дней. Наёмник получает знания, как если бы он наложил заклинание Знание легенд, а затем делится этими знаниями с вами в следующий раз, когда вы с ним поговорите.

Справочник. Ваш архив содержит 1 экземпляр редкого и ценного справочника, который даёт вам преимущество, пока вы и справочник находитесь в вашем бастионе. Вы можете выбрать один из следующих вариантов (ваш Мастер может сделать больше вариантов):

Удобный кодекс магии от Бигби. Вы получаете преимущество на любую проверку Интеллекта (Аркана), которую вы совершаете действием изучение, чтобы вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах, древних символах, магических традициях и планах.

Хроники Хронепсиса. Вы получаете преимущество на любую проверку Интеллекта (Истории), когда вы совершаете действием изучение, чтобы вспомнить знания об исторических событиях, легендарных людях, древних королевствах, диспутах прошлого, войнах и затерянных цивилизациях.

Расследования сыщика. Вы получаете преимущество на любую проверку Интеллекта (Анализ), которую вы совершаете действием изучение, чтобы сделать выводы на основе улик или доказательств, либо вспомнить знания о ловушках, шифрах, загадках и устройствах.

Материальные размышления о природе мира. Вы получаете преимущество на любую проверку Интеллекта (Природа), когда вы выполняете действие изучение, чтобы вспомнить знания о местности, растениях, животных и погоде.

Старая вера и другие религии. Вы получаете преимущество на любую проверку Интеллекта (Религия), когда совершаете действие изучение, чтобы вспомнить знания о божествах, обрядах, молитвах, иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

Расширение объекта. Вы можете расширить пространство своего архива до просторного, потратив 2000 зм. Если вы это сделаете, то архив получит 2 дополнительных справочника из списка выше.

Лист бастиона

Игроки могут использовать лист бастиона для записи сооружений и других свойств своих бастионов. Поощряйте игроков прописывать своих наёмников в этом листе и более полно развивать их как ПМ на отдельных листах (возможно, используя лист ПМ из главы 3). Аналогично, лист бастиона предоставляет место для указания пространства каждого специализированного сооружения, но поощряйте игроков рисовать карты своих бастионов (см. Карта бастиона ранее в этой главе).

Зверинец [Menagerie]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования: Нет

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 2

Приказ: Завербовать

В зверинце есть вольеры, в которых могут содержаться до 4 больших существ. 4 маленьких или средних существа могут занимать там столько же места, сколько 1 большое существо.

Завербовать: существо. Когда вы отдаёте приказ завербовать этому сооружению, вы поручаете наёмникам сооружения добавить существо из таблицы «Существа зверинца» в ваш зверинец. Найм занимает 7 дней и стоит вам сумму, указанную в таблице. Наёмники присматривают за существом.

Существа в вашем зверинце считаются защитниками бастиона. Вычтите всех, кого вы теряете, из списка защитников бастиона. Вы можете не считать одно или несколько из этих существ защитниками бастиона, в этом случае их нельзя призвать на защиту бастиона. Вместо этого они действуют в соответствии со своей природой и используют свои статблоки из Бестиария.

Существа зверинца

Существо	Размер	Стоимость
Обезьяна	Средний	500 зм
Чёрный медведь	Средний	500 зм
Бурый медведь	Большой	1000 зм
Удав	Большой	250 зм
Крокодил	Большой	500 зм
Лютый волк	Большой	1000 зм
Гигантский гриф	Большой	1000 зм
Гиена	Средний	50 зм
Шакал	Маленький	50 зм
Лев	Большой	1000 зм
Совомед	Большой	3500 зм
Пантера	Средний	250 зм
Тигр	Большой	1000 зм

С согласия Мастера вы можете добавлять в свой зверинец существ, отличных от тех, что показаны в таблице «Существа зверинца». Стоимость существа зависит от его показателя опасности (ПО), как показано в таблице «Стоимость существ для зверинца». Обычно в зверинце можно содержать только зверей и некоторых монстров, хотя Мастер может разрешить и других существ.

Стоимость существ для зверинца

ПО	Стоимость
0 или 1/8	50 зм
1/4	250 зм
1/2	500 зм
1	1000 зм
2	2000 зм
3	3500 зм


Бастион со временем становится больше. Художник: Noor Rahman
Оригинал

Комната для медитации [Meditation Chamber]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования: Нет **Пространство:** Тесное
Наёмники: 1 **Приказ:** Усилить

Комната для медитации — это уединённое место, помогающее держать в гармонии разум, тело и дух.

Усилить: внутренний покой. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, наёмники вашего бастиона могут использовать комнату для медитации, чтобы обрести меру внутреннего покоя. В следующий раз, когда вы будете совершать бросок для события бастиона, вы можете бросить дважды и выбрать любой результат.

Укрепить себя. Вы можете медитировать в этом сооружении в течение 7 дней. Если вы покинете бастион в это время, вы не получите никакого эффекта. Если вы соблюдаете медитацию в течении 7 дней, то в конце седьмого дня, вы получите преимущество на два типа спасброска в течение следующих 7 дней. Типы спасброска определяются броском по таблице ниже. Перебросьте, если вы получите дублирующий результат.

1к6	Спасбросок	1к6	Спасбросок
1	Сила	4	Интеллект
2	Ловкость	5	Мудрость
3	Телосложение	6	Харизма

Обсерватория [Observatory]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования:
Умение использовать заклинательную фокусировку
Пространство: Вместительное (16 квадратов)
Наёмники: 1 **Приказ:** Усилить

На вершине вашего бастиона расположена обсерватория с телескопом, направленным на ночное небо.

Чары обсерватории. Вы можете использовать свою обсерваторию, чтобы заглянуть в дальние уголки Дикого космоса и Астрального плана. Проведя продолжительный отдых в своей обсерватории, вы получаете магические чары (см. Сверхъестественные Дары в главе 3), которые действуют в течение 7 дней или до тех пор, пока вы их не используете. Чары позволяют вам наложить заклинание Связь с иным планом без траты ячейки заклинания. Вы не можете получить эти чары снова, пока они у вас есть.

Усилить: сверхъестественное открытие. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, вы позволяете себе или наёмнику сооружения исследовать сверхъестественные тайны звёзд в течение 7 ночей подряд. По истечении этого времени бросьте кость. Если выпавшее число чётное, то ничего не происходит. Если выпавшее число нечётное, то неизвестная сила дарует вам или другому существу по вашему выбору, находящемуся на том же плане, что и вы, одну из следующих чар: Чары тёмного зрения, Чары героизма или Чары живучести (все они описаны в разделе Сверхъестественные Дары в главе 3).

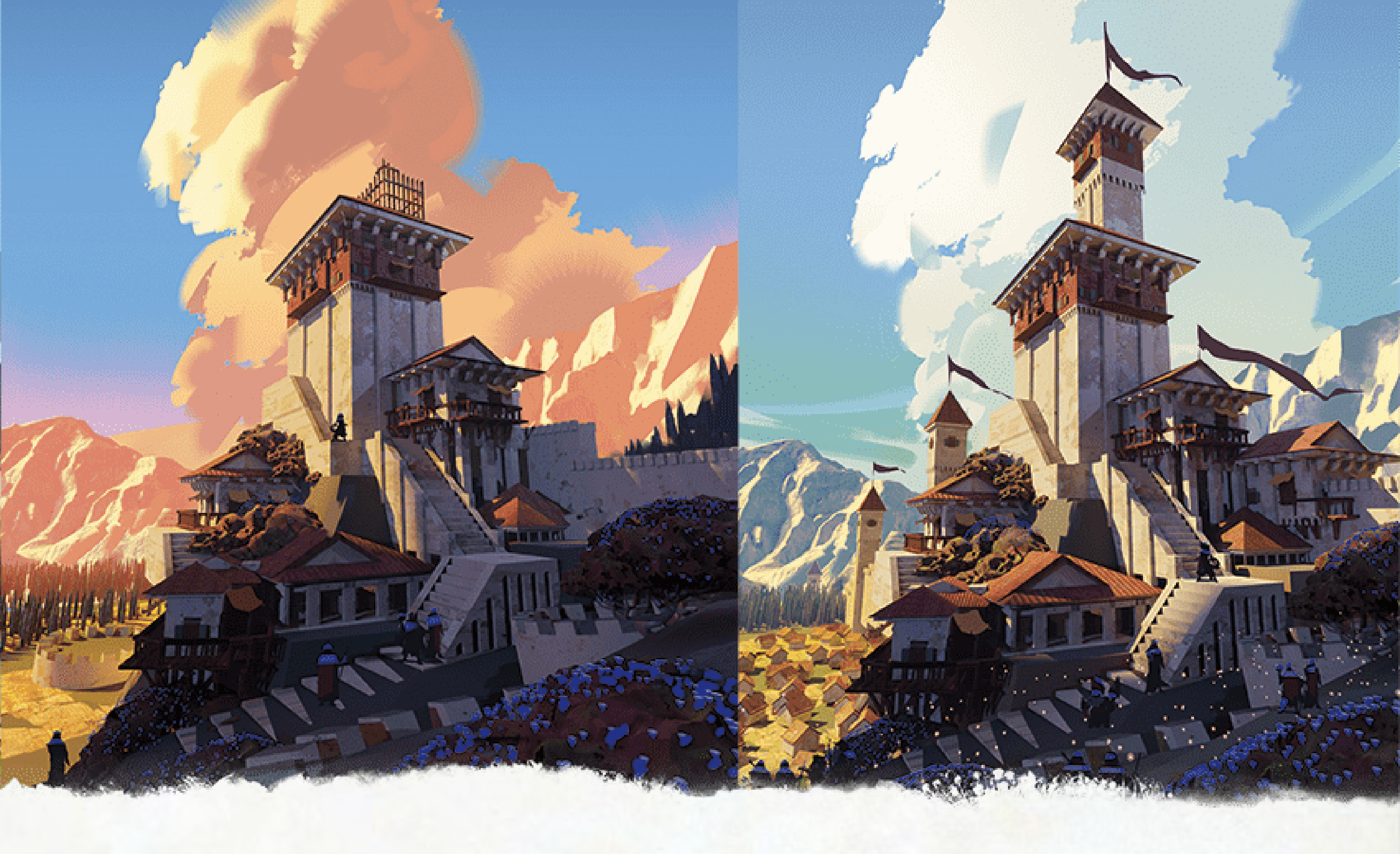
Реликварий [Reliquary]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования: Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки
Пространство: Тесное (4 квадрата)
Наёмники: 1 **Приказ:** Собирать

В этом хранилище хранятся священные предметы.

Чары реликвария. Проведя продолжительный отдых в своем бастионе, вы получаете магические чары (см. Сверхъестественные дары в главе 3), которые действуют в течение 7 дней или пока вы их не используете. Чары позволяют вам один раз наложить заклинание Высшее восстановление без траты ячейки заклинания и/или материального компонента. Вы не можете получить эти чары снова, пока они у вас есть.



Собирать: талисманы. Когда вы отдаёте приказ собирать этому сооружению, вы поручаете его наёмнику изготовить специально подготовленный талисман для вашего использования. Талисман обычно принимает форму амулета, шкатулки с рунами или статуэтки, но это может быть любой крошечный немагический предмет, имеющий религиозное значение. Работа занимает 7 дней и не стоит денег.

Вы можете применить этот талисман вместо материальных компонентов одного заклинания, при условии, что компоненты имеют стоимость 1000 зм или меньше. После того, как талисман был применён таким образом, его нельзя использовать снова, пока вы не вернёте его в свой реликварий и не используете другой приказ собирать для его подготовки.

Трактир [Pub]

Уровень 13, сооружение бастиона

Требования: нет

Пространство: Вместительное (16 квадратов); просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1 **Приказ:** Изучать

Сюда приходят, чтобы наслаждаться хорошими напитками и общением. Ваш трактир может быть баром, кофейней или чайной комнатой, и у него может быть красочное название, например, «Пивоварня Дерика» или «Драконий чердак». Наёмник заведения, который работает барменом, поддерживает сеть шпионов из близлежащих общин. Эти шпионы являются полезными источниками информации и часто посещают трактир, часто инкогнито.

Изучать: сбор информации. Когда вы отдаёте приказ изучать этому сооружению, вы поручаете бармену трактира собрать информацию от шпионов, которые знают обо всех важных событиях, происходящих в радиусе 10 миль (16 километров) от вашего бастиона в течение следующих 7 дней. В течение этого времени эти шпионы могут сообщить местоположение любого существа, которое вам знакомо, при условии, что существо находится в радиусе 50 миль (80,5 километров) от вашего бастиона и не скрыто магией или не ограничено местоположением, которое Мастер считает находящимся за пределами возможностей шпионской сети. Если шпионы узнают местоположение цели, они также узнают, где это существо находилось в течение предыдущих 7 дней.

Спецпредложение трактира. В трактире всегда есть один волшебный напиток на разлив, выбранный из списка ниже:

Бремя Бигби. Пинта этого напитка даёт вам эффект увеличения из заклинания Увеличение/Уменьшение на 24 часа (спасбросок не требуется).

Поцелуй королевы Пауков. Пинта этого напитка даёт вам эффект заклинания Паук на 24 часа.

Серенада Луносвета. Пинта этого напитка даёт вам тёмное зрение в пределах 60 футов на 24 часа. Если у вас уже есть тёмное зрение, то его дальность увеличивается на 60 футов на тот же срок.

Позитивное подкрепление. Пинта этого напитка даёт вам сопротивление урону некротической энергией на 24 часа.

Крепкий стержень. В течение 24 часов после того, как вы выпили пинту этого напитка, вы автоматически преуспеваете в спасбросках, чтобы избежать или прекратить состояние испуганный.

В начале хода бастиона вы можете сменить напиток на один из других в списке. Мастер может придумать новые варианты. Пинта этого магического напитка теряет свои волшебные свойства через 24 часа после разлива.

Расширение заведения. Вы можете расширить трактир до просторного за 2000 зм. В этом случае в трактире могут быть на разлив одновременно 2 напитка из списка «Спецпредложение трактира». Просторный трактир нанимает 3 дополнительных наёмников — всего их становится 4. Эти новые наёмники — официанты. Придумайте им имена и характеры по своему усмотрению.

Гильдия [Guildhall]

Уровень 17, сооружение бастиона

Требования: Компетентность в любом навыке.

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Завербовать

Гильдия поставляется с организацией, в которой вы являетесь гильдмастером. Выберите тип гильдии из вариантов в таблице «Типы гильдии» или проработайте с вашим Мастером новую гильдию. Сооружение представляет собой комнату для собраний, где члены вашей гильдии могут обсуждать важные вопросы в вашем присутствии.

Ваша гильдия насчитывает около 50 членов, состоящих из квалифицированных специалистов, которые живут и работают за пределами вашего бастиона, обычно в близлежащих поселениях.

Завербовать: на задание от гильдии. Каждый раз, когда вы отдаёте приказ завербовать этому сооружению, вы поручаете наёмнику сооружения набрать членов гильдии для выполнения особого задания. Каждая гильдия в таблице «Типы гильдии» определяет характер этого задания. С разрешения и с помощью вашего Мастера вы можете создавать новые задания для членов гильдии.

Военный штаб [War Room]

Уровень 17, сооружение бастиона

Требования: Умение Боевой стиль или Защита без доспехов.

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 2+ (см. ниже)

Приказ: Завербовать

Военный штаб — это место, где вы планируете военные действия, консультируясь с узким кругом верных лейтенантов, каждый из которых — закалённый в боях ветеран воин (см. Бестиарий), чьё мировоззрение соответствует вашему. Вы начинаете с двумя лейтенантами, но можете рекрутировать дополнительных, как описано ниже. Если в вашем бастионе нет помещений для размещения ваших лейтенантов, то они размещаются в ближайшей к бастиону гостинице или поселении. Лейтенанты — наёмники, а не защитники бастиона; однако, если ваш бастион подвергается нападению (см. События бастиона в конце этой главы), каждый лейтенант, размещённый в вашем бастионе, уменьшает на 1 количество костей, которые вы бросаете для определения количества потерянных защитников бастиона в результате атаки.

В военном штабе хранятся военные памятные вещи, а также большой стол с достаточным количеством стульев для вас и ваших лейтенантов.

Варианты вербовки. Когда вы отдаёте приказ завербовать этому сооружению, выберите один из следующих вариантов:

Завербовать: лейтенанта. Вы получаете одного нового лейтенанта. Вы можете иметь до 10 лейтенантов в любое время. Дайте им имена и личности по своему усмотрению.

Завербовать: солдат. Вы поручите одному или нескольким своим лейтенантам собрать небольшую армию. Каждый лейтенант может собрать 100 стражников (см. Бестиарий) за 7 дней, чтобы сражаться за ваше дело. Сократите это число до 20, если вы хотите, чтобы они были верхом на ездовых лошадях (см. Бестиарий). Кормление каждого стражника и каждой лошади в вашей армии стоит вам 1 зм в день. Куда бы ни пошла армия, её должны возглавлять вы или по крайней мере 1 из ваших лейтенантов, иначе она немедленно расформируется. Армия также расформировывается, если её не кормили в течение 1 дня. В противном случае армия остаётся, пока её не уничтожат или вы не прикажете ей расформироваться. Вы не можете отдать этот приказ о вербовке снова, пока ваша текущая армия не расформируется или не будет уничтожена.

Типы гильдий

Гильдия	Символ	Суть задания
Гильдия приключенцев	Зажжённый факел	Вы отправляете приключенцев выследить зверя с ПО 2 или ниже и известного тем, что его логово находится в пределах 50 миль от вашего бастиона. Приключенцы убивают или пленят существо (по вашему выбору) за 1к6 + 1 дней. Если существо убито, а в вашем бастионе есть трофейная комната, вы можете добавить трофей с этого существа в это сооружение. Если существо поймано, а в вашем бастионе есть зверинец, вы можете добавить существо в это сооружение, при условии, что в сооружении есть место для его размещения.
Гильдия пекарей	Выпечка	Вы назначаете пекарей для создания фуршета на престижном мероприятии, который состоится в течение следующих 7 дней. Вы можете получить оплату в монетах (500 зм) или в форме услуги, которую вам должен хозяин мероприятия. Подробности определяете вы и Мастер.
Гильдия пивоваров	Кружка с пеной	Вы поручаете пивоварам доставить 50 бочек по 40 галлонов эля (стоимостью 10 зм каждая) в ваш бастион в течение 7 дней.
Гильдия каменщиков	Каменная маска	Вы назначаете каменщиков для добавления оборонительной стены к вашему бастиону бесплатно. Альтернативно вы можете поручить каменщикам выполнить эту работу для бастиона другого персонажа в пределах 1 мили от вашего. Каждый 5-футовый квадрат оборонительной стены возводится 1 день вместо 10 (см. Карта бастиона).
Гильдия судостроителей	Скрещённые вёсла	Вы поручаете судостроителям построить одно транспортное средство из таблицы «Воздушные и водные транспортные средства» в Книге игрока. Вы оплачиваете полную стоимость транспортного средства, и работа занимает 1 день за каждые 1000 зм стоимости транспортного средства (гребную лодку можно сделать за 1 день).
Гильдия воров	Белый ключ	Вы поручаете ворам проникнуть в место в радиусе 50 миль от вашего бастиона и украсть оттуда немагический предмет. Предмет не может быть больше 5 футов в любом измерении и будет доставлен в ваш Бастион за 1к6 + 1 дней. Мастер может решить, что эта деятельность подвергает вас риску от правоохранительных органов или жертвы ограбления.

Демиплан [Demiplane]

Уровень 17, сооружение бастиона

Требования: Умение использовать заклинательную фокусировку или инструмент в качестве неё.

Пространство: Просторное (36 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Усилить

Дверь шириной до 5 футов и высотой до 10 футов появляется на плоской, твёрдой поверхности в одном из других сооружений в вашем бастионе. Вы выбираете местоположение. Если вы находитесь в своём бастионе во время хода бастиона, то вы можете переместить эту дверь в другое сооружение в вашем бастионе.

Только вы и наёмники вашего бастиона можете открыть дверь, которая ведёт в демиплан, который принимает форму каменной комнаты. Демиплан существует в межпространстве и, следовательно, не соседствует физически с другими местами в вашем бастионе. Ни демиплан, ни его дверь не могут быть развеяны.

Усилить: мистическую устойчивость. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, на стенах демиплана появляются магические руны, которые сохраняются в течение 7 дней. После проведения продолжительного отдыха в демиплане и пока руны не исчезнут, вы получаете временные хиты, равные вашему пятикратному уровню.

Изготовление. Находясь в демиплане, вы можете совершить действие магия, чтобы создать немагический объект по вашему выбору из ничего, заставив его появиться в незанятом пространстве в демиплане. Объект не может быть больше 5 футов в любом измерении; не может иметь ценность более 5 зм; и должен быть сделан из дерева, камня, глины, фарфора, стекла, бумаги, недрагоценного кристалла или недрагоценного металла. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете совершить это действие снова.

Храм [Sanctum]

Уровень 17, сооружение бастиона

Требования: Умение использовать священный символ или фокусировку друида в качестве заклинательной фокусировки

Пространство: Вместительное (16 квадратов)

Наёмники: 1

Приказ: Усилить

Храм — это место утешения и исцеления.

Чары храма. Проведя продолжительный отдых в своём бастионе, вы получаете магические чары (см. Сверхъестественные дары в главе 3), которые действуют в течение 7 дней или пока вы их не используете. Чары позволяют вам 1 раз наложить заклинание Исцеление без траты ячейки заклинания. Вы не можете получить эти чары снова, пока они у вас есть.

Усилить: укрепляющие обряды. Когда вы отдаёте приказ усилить этому сооружению, вы вдохновляете его наёмников выполнять ежедневные обряды, которые приносят пользу вам или другому персонажу, которого вы укажете. Получателю не обязательно находиться в бастионе, когда проводятся обряды, чтобы получить их эффект. Каждый раз, когда получатель заканчивает продолжительный отдых, он получает временные хиты, равные вашему уровню. Этот эффект длится 7 дней.

Возврат в храм. Пока существует храм, у вас всегда есть заклинание Слово возврата. Когда вы накладываете заклинание Слово возврата, вы можете сделать свой храм местом назначения заклинания вместо другого места, которое вы ранее обозначили. Кроме того, одно существо по вашему выбору, которое прибывает в храм с помощью этого заклинания, получает эффект заклинания Исцеление.



Создание обсерватории может привести к открытию скрытых тайн, затерянных среди звёзд.
Художник: Noor Rahman
Оригинал

События бастиона

Сразу после того, как персонаж отдаёт приказ обслуживать своему бастиону, Мастер совершает 1 бросок по таблице «События бастиона» для определения, какое событие, если таковое имеется, произойдет с бастионом до следующего хода бастиона. Если событие происходит, то Мастер зачитывает событие вслух игроку, персонаж которого контролирует этот бастион (все события описаны в разделах, следующих за таблицей). Событие разрешается немедленно, при этом игрок и Мастер работают вместе, чтобы расширить детали истории по мере необходимости. Если несколько персонажей отдают приказ обслуживать в один и тот же ход бастиона, то совершите 1 бросок по таблице для каждого из них, разрешая каждое событие отдельно, даже если бастионы объединены.

События бастиона происходят только тогда, когда бастион действует в соответствии с приказом обслуживать, что часто означает отсутствие владельца бастиона в это время в бастионе. Это значит, что эти события могут быть возможностью для игрока взять на себя роль наёмников бастиона и отыграть их реакцию на эти события. Мастер может даже превратить событие бастиона в сцену, где каждый игрок берёт на себя роль одного из наёмников бастиона (под руководством игрока, персонаж которого владеет бастионом).

События бастиона

1к100	Событие
01-50	Всё хорошо
51-55	Атака
56-58	Наёмник оказался преступником
59-63	Удачный случай
64-72	Дружелюбные посетители
73-76	Гость
77-79	Пропавшие наёмники
80-83	Волшебное открытие
84-91	Беженцы
92-98	Просьба о помощи
99-00	Сокровище

Описания событий

События из таблицы «События бастиона» подробно описаны здесь в алфавитном порядке.

Атака

Враждебные силы атакуют ваш бастион, но терпят поражение.

Бросьте 6к6, за каждый выпавший кубик с результатом 1 умирает 1 защитник бастиона. Удалите этих защитников бастиона из листа вашего бастиона. Если в бастионе нет защитников, то одно из специализированных сооружений бастиона (определяется случайным образом) повреждается и не работает.

Специализированное сооружение, которое не работает, не может использоваться в следующий ход бастиона, после чего оно бесплатно ремонтируется и снова становится работоспособным.

Беженцы

Группа из 2к4 беженцев, спасающихся от нападения монстров, стихийного бедствия или какой-либо другой катастрофы, ищет убежища в вашем бастионе. Если в вашем бастионе нет базового сооружения, достаточно большого, чтобы разместить их, то беженцы разбивают лагерь прямо за пределами бастиона. Беженцы предлагают вам 1к6 × 100 зм в качестве платы за ваше гостеприимство и защиту. Они остаются до тех пор, пока вы не найдёте им новый дом или пока враждебные силы не атакуют ваш бастион.

Волшебное открытие

Ваши наёмники бесплатно обнаруживают или случайно создают необычный магический предмет по вашему выбору. Магический предмет должен быть зельем или свитком.

Всё хорошо

Ничего существенного не происходит. Совершите бросок по следующей таблице, дополняя детали на своё усмотрение.

1к8	Детали
1	Отчётов о проблемах стало намного меньше.
2	Течь в крыше устранена.
3	Никаких вредителей, о которых нужно сообщать.
4	Вы-Знаете-Кто снова потерял свои очки.
5	Один из ваших наёмников приютил бродячего пса.
6	Вы получили приятное письмо от друга.
7	Кто-то подложил людям тухлые яйца в ботинки.
8	Кто-то подумал, что увидел привидение.

Гость

Дружелюбный гость приезжает в ваш бастион. Определите гостя, бросив кость по следующей таблице, и проработайте с вашим Мастером детали.

1к4	Гость
1	Гость — это очень известная личность, которая останавливается на 7 дней. В конце своего пребывания гость даёт вам рекомендательное письмо (см. Знаки престижа в главе 3).
2	Гость просит убежища, убегая при этом от преследований за свои убеждения или преступления. Он уезжает через 7 дней, но до отъезда подарит вам 1к6 × 100 зм.
3	Гость — наёмник, который является для вас дополнительным защитником бастиона. Гостю не требуется сооружение для размещения, и он остаётся, пока вы его не отошлёте или пока его не убьют.
4	Гость — дружественный монстр, такой как медный дракон или трент. Если ваш бастион подвергнется нападению, пока этот монстр ваш гость, то он будет защищать ваш бастион, и вы не потеряете защитников бастиона. Монстр уходит после того, как защитит ваш бастион 1 раз или когда вы его отошлёте.

Дружелюбные посетители

Дружелюбные посетители приходят в ваш бастион, стремясь использовать одно из ваших специализированных сооружений. Они предлагают 1к6 × 100 зм за кратковременное использование этого сооружения. Например, рыцарь может пожелать, чтобы ваша кузница починила повреждённое оружие или доспехи, или мудрецам может понадобиться ваш кабинет заклинателя, чтобы помочь им уладить спор. Их использование сооружения не прерывает никаких приказов, которые вы отдали.

Наёмник оказался преступником

У одного из наёмников вашего бастиона есть криминальное прошлое, которое всплывает, когда чиновники или охотники за головами посещают ваш бастион с ордером на арест наёмника. Вы можете оставить наёмника за взятку в 1к6 × 100 зм. В противном случае наёмника арестуют и увезут. Если эта потеря оставляет одно из ваших сооружений без наёмников, то это сооружение не может быть использовано в ваш следующий ход бастиона. Затем наёмник бесплатно заменяется.

Пропавшие наёмники

Одно из специализированных сооружений вашего бастиона (определяется случайным образом) теряет своих наёмников. Причина их ухода зависит от вас. Сооружение не может быть использовано в ваш следующий ход бастиона, но наёмники бесплатно заменяются в конце этого хода.



В бастионе героя проходит весенний фестиваль, на который приглашаются все желающие.
Художник: Ralph Horsley
Оригинал

Просьба о помощи

Ваш бастион призывают помочь местному лидеру. Возможно, идёт поиск пропавшего человека, или в районе орудуют разбойники. Если вы помогаете, то вы должны отправить одного или нескольких защитников бастиона. Бросьте 1к6 за каждого защитника бастиона, которого вы отправляете. Если общая сумма составляет 10 или больше, то проблема решена, и вы получаете награду 1к6 × 100 зм. Если общая сумма меньше 10, то проблема всё равно решена, но награда уменьшается вдвое, а один из ваших защитников бастиона погибает. Удалите этого защитника бастиона из листа вашего бастиона.

Сокровище

Ваш бастион получает предмет искусства или магический предмет, определяемый броском по таблице ниже, а затем броском по указанной таблице в главе 7. То, как бастион получает это сокровище, зависит от вас. Это может быть наследство, подарок от гостя или поклонника, кража или удачное открытие. Если вы находитесь в бастионе, то вы можете немедленно забрать сокровище; в противном случае оно хранится, пока вы не сможете его забрать.

1к100	Сокровище
01-40	Совершите бросок по таблице предметов искусства стоимостью 25 зм.
41-63	Совершите бросок по таблице предметов искусства стоимостью 250 зм.
64-73	Совершите бросок по таблице предметов искусства стоимостью 750 зм.
74-75	Совершите бросок по таблице предметов искусства стоимостью 2500 зм.
76-90	Совершите бросок по таблице обычных магических предметов по вашему выбору (Магия, Вооружение, Инструменты или Реликвии).
91-98	Совершите бросок по таблице необычных магических предметов по вашему выбору (Магия, Вооружение, Инструменты или Реликвии).
99-00	Совершите бросок по таблице редких магических предметов по вашему выбору (Магия, Вооружение, Инструменты или Реликвии).

Удачный случай

Вашему бастиону предоставляется возможность провести важный фестиваль или праздник, профинансировать исследование могущественного заклинателя или умиротворить властного дворянина. Проработайте с Мастером детали.

Если вы воспользуетесь возможностью, то вы должны заплатить 500 зм, чтобы покрыть расходы. Взамен ваш бастион получает признание или внимание, побуждая Мастера снова совершить бросок по таблице «События бастиона» (перебросьте этот результат, если он снова выпадет).

Если вы отказываетесь от возможности, вы не платите деньги и больше ничего не происходит.

Падение бастиона

Персонаж игрока может потерять свой бастион следующими способами:

Отчуждение. Персонаж может отказаться от своего бастиона в любое время, уволив работников бастиона и покинув локацию. Отчуждённый бастион быстро пустеет, в конечном итоге разграбляется и даже может быть сожжён дотла.

Пренебрежение. Если персонаж не отдает приказов своему бастиону в течение количества ходов бастиона подряд, равных уровню персонажа (обычно из-за смерти персонажа или иным выводом из строя), то наёмники покидают бастион, и место в конечном итоге разграбляется. Если персонаж возвращается позже, то он может создать новый бастион, возможно, построив его среди руин старого.

Разрушение. Вытягивание карты Разрушение из Колоды многих вещей (как описано в главе 7) мгновенно лишает персонажа его бастиона. Когда происходит такое событие, игрок может определить ужасную судьбу бастиона. Например, бастион может быть разграблен врагами или разрушен землетрясением.

Независимо от того, как падёт бастион, игрок может проработать с Мастером создание нового бастиона и определить, как он появится. Используйте таблицу «Получение спец. сооружений», чтобы определить количество специализированных объектов в нём. Новый бастион также получает 2 базовых сооружения (1 тесное и 1 вместительное) по выбору игрока.

Лист бастиона

Название:

Имя персонажа: Уровень:

Базовые сооружения

Защитники:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Joy Ang

Интерактивная версия

Приложение А: Глоссарий лора

В этом приложении даются краткие описания многих самых известных героев, злодеев, существ, локаций и материалов игры D&D. Записи представлены в алфавитном порядке.

Адамантит [Adamantine]

Адамантит — одно из самых прочных веществ в существующем мире, тёмный металл, обнаруживаемый в метеоритах и редчайших минеральных жилах (см. магические предметы Адамантитовый доспех и Адамантитовое оружие в главе 7).

Алустриэль Сильверхенд [Alustriel Silverhand]

Алустриэль Сильверхенд — вторая из 7 дочерей Мистры, богини магии в сеттинге Забытых королевств (Лаэраль Сильверхенд — младшая сестра Алустриэль). Она веками правила городом Сильвермун, но ушла с поста чуть более века назад, чтобы продвигать доброту и сострадание во всей Мультивселенной. Алустриэль подружилась с такими приключенцами, как Дзирт До'Урден, и сотрудничала с Арфистами в стремлении к этим целям.

Арфисты [Harpers, The]

Арфисты — это разрозненная сеть заклинателей и шпионов в сеттинге Забытых королевств. Её члены выступают за равенство и тайно противостоят злоупотреблению властью, магической или иной.

Арфисты неоднократно восставали, разваливались и вновь собирались. Долговечность и устойчивость этой фракции во многом объясняются её децентрализованным, стихийным, скрытным характером и автономией её членов. По всему сеттингу Забытых королевств действуют небольшие ячейки и одиночки, которые при необходимости обмениваются информацией и взаимодействуют. Идеология Арфистов благородна, и их участники гордятся своей изобретательностью и неподкупностью. Арфисты не стремятся к власти или славе, а лишь добиваются справедливого отношения ко всем.

Ацерерак [Acererak]

Ацерерак — могущественный лич, странствующий между мирами и получающий удовольствие от поедания душ приключенцев, которых он заманивает в наполненные ловушками подземелья, чтобы те пережили ужасную смерть. Самое известное из таких подземелий — Гробница ужасов, скрытая в Необъятных болотах в сеттинге Серый ястреб (см. География Серого ястреба в главе 5); другое находится под затерянным городом Ому в джунглях Чульта в сеттинге Забытых королевств (описано в приключении Гробница аннигиляции).

Ашардалон [Ashardalon]

Ужасный красный дракон Ашардалон стал легендой во всей мультивселенной благодаря своим опустошительным налётам, превращавшим цветущие равнины в пепельные пустоши и заставлявшим величественные цитадели исчезать в недрах земли. Осознав существование миров за пределами своего родного, он привлёк к себе балора по имени Аммет, Пожиратель душ, чтобы тот помог ему расширить влияние и увеличить силу. Когда один из приключенцев нанёс Ашардалону смертельный удар в сердце, дракон заменил повреждённый орган на самого балора. Черты Ашардалона приняли инфернальный облик, а его глаза теперь пылают демоническим огнём. Скрытный культ, состоящий из последователей и порождений Ашардалона, служит ему на Материальном плане, продвигая замыслы дракона на пути к божественности.

Баба Яга [Baba Yaga]

Баба Яга — архиведьма, известная как Мать всех ведьм. Она также является приёмной матерью Иггвилв. Баба Яга знаменита своей избушкой на курьих ножках, с помощью которой она путешествует по планам Мультивселенной. Эта нетерпеливая, сварливая ведьма — источник знаний обо всём, что связано с магией.

Баровия [Barovia]

Баровия — Домен ужаса, скрытый в Царстве теней (см. главу 6), своего рода духовная тюрьма для Страда фон Заровича, обитающего в замке Равенлофт. Также это название деревни, расположенной в пределах этой области.

Бахамут [Bahamut]

Бахамут — один из прародителей драконов, который, наряду с Тиамат, считается создателем Первого мира. В практическом смысле он — бог: вне времени и бессмертный, с момента разрушения Первого мира он обитает на вершинах горы Целестия (см. главу 6). В сеттинге Сага о копье, где его имя Паладайн, он является величайшим из богов добра. В других мирах его почитают как бога справедливости и благородства, и он особенно близок паладинам.

Для металлических драконов Бахамут больше похож на короля, чем на бога. Отдельные драконы могут быть ему преданы, уважать его, воздавать ему дары и стремиться подражать ему, но не поклоняются ему.



Ацерерак
Alexandre Honoré

Бигби [Bigby]

Бигби — бывший ученик Мордекайнена. Хотя он начал свою карьеру с решимостью использовать магию для подчинения и контроля над другими, со временем Бигби пересмотрел свои взгляды и приложил много усилий, чтобы искупить свои прошлые злодеяния. Мордекайнен принял Бигби в группу приключенцев под названием Цитадель восьми (впоследствии ставшую Кругом восьми, см. главу 5). Застенчивый и мягкий по характеру, Бигби часто оставался в тени своего наставника, который научил его сдерживать свои амбиции. После многих лет приключений Бигби создал несколько заклинаний, которые принесли ему широкую известность. Среди них заклинание Длань Бигби стало его неоспоримым шедевром.

Недавняя неудачная авантюра привела к преждевременной гибели Бигби. После того как ледяной великан раздавил его валуном, на Бигби было наложено заклинание Реинкарнация, в результате которого он превратился из человека в гнома. Прежде чем отправиться в новое путешествие, Бигби был замечен за словами о том, как ему любопытно взглянуть на мультивселенную с точки зрения гнома.

Бу [Boo]

Бу — хомяк. Точнее, он миниатюрный гигантский космический хомяк — вид, обитающий в Диком космосе (см. главу 6), обладающий разумом и телепатией. Приключения Бу вместе с Минском, а также свирепость самого хомяка сделали его легендарной фигурой, особенно в городе Врата Балдура.



Векна
Olivier Bernard

Ваджра Сафар [Vajra Safahr]

Ваджра Сафар — человек-волшебник, ей около 35 лет, и она является самым молодым обладателем титула Чёрного посоха — верховного мага Глубоководья и главы академии Чёрного посоха, школы для магов. Некоторые из более пожилых и опытных магов Глубоководья считают Ваджру выскочкой, но они достаточно разумны, чтобы не бросать ей вызов. В качестве знака своей должности она носит Чёрный посох — артефакт, в котором заключены духи всех её предшественников.

Векна [Vecna]

Векна начал свой путь в сеттинге Серый ястреб с весьма скромных начинаний: орден волшебников использовал его в качестве чистильщика обуви и писца. Он тайно изучал магию, пока не накопил достаточно силы, чтобы перебить весь орден, а затем направил свои усилия на написание Книги мерзкой тьмы (см. главу 7). Вооружившись этим зловещим фолиантом, он создал королевство, которым правил, назначив вампира Каса своим лейтенантом. Но Кас предал и убил его, оставив нетронутыми лишь глаз и руку (Глаз и Рука Векны описаны в главе 7).

Злая воля Векны была столь могущественной, что он пережил собственную смерть и в конце концов стал полубогом тайн и зловещей магии. Его амбиции подталкивают его к стремлению обрести ещё большую божественную силу по всей Мультивселенной.

Великий марш модронов [Great Modron March, The]

Когда шестерёнки плана Механус (см. главу 6) завершают 17 циклов (один раз в 289 лет) лидер модронов, Праймус, отправляет огромное войско модронов по Внешним планам. Цель этого марша остаётся неясной. Большинство считает его миссией по сбору данных, предназначенной для оценки текущего состояния космоса, но некоторые воспринимают это как разведку перед будущим завоеванием. Поход длительный и опасный, и лишь немногие модроны возвращаются на Механус.

Венджер [Venger]

Венджер когда-то был человеком с добрым сердцем, но некая злая сила превратила его в крылатого, однорогого злодея. Его замыслы охватывают века и миры, поскольку он стремится заполучить всё большую магическую силу. Он испытывает особую ненависть к Тиамат и мечтает свергнуть её. Часто его можно увидеть верхом на чёрном летающем скакуне, в сопровождении своего теневого советника.

Ви [Vi]

Ви — гном-изобретатель, предприниматель и путешественница по множеству миров, родом из Эберрона. После того как она помогла создать ужасно разрушительное оружие во время Последней войны, Ви решила искупить свою вину, основав Фиксеров — организацию, посвящённую решению, казалось бы, безнадёжных проблем. Из штаб-квартиры Фиксеров в Сигиле Ви несёт свой гений, тёплое сердце и любовь к крепким напиткам во множество миров Мультивселенной.

Влаакит [Vlaakith]

Влаакит — королева-лич города гитьянки Ту'нарат, дрейфующего в Астральном плане (см. главу 6). В древности она сражалась бок о бок с лидером по имени Гит, чтобы завоевать свободу своего народа от иллитидов, державших их в рабстве. Гитьянки из Ту'нарата присягают на безоговорочную верность королеве-личу, а она обещает доступ к раю тем, кто преданно ей служит. На деле же она питается душами подданных, ставших достаточно могущественными, чтобы мечтать о вызове ей.

Врата Балдура [Baldur's Gate]

Город Врата Балдура, расположенный в сеттинге Забытых королевств, — это шумный мегаполис, на котором до сих пор лежит мрачная тень трёх злых богов (Бейн, Баал и Миркул), отказывающихся оставаться мёртвыми. Здесь наёмник может найти богатого покровителя, вступить в тайную гильдию, охотиться за убийцами ради награды или помочь отчаявшимся гражданам. Этот город предоставляет возможности как для добродетельных героев, сражающихся с коррупцией и вершивших правосудие, так и для менее моральных наёмников, готовых продать свои услуги за хорошую цену. Врата Балдура славятся самым надёжным и беспощадным рынком на Побережье мечей: здесь можно купить или продать информацию, сокровища, тайны и даже души — за подходящую цену.

Герои копья [Heroes of the Lance, The]

Приключенцы, известные как Герои копья, чьи деяния помогли предотвратить завоевание мира сеттинга Сага о копье Такхизис (см. Тиамат) и её злыми драконами, начинали как небольшая группа молодых приключенцев и их стареющий дварф-наставник. Эта первая группа, известная как Трактирные друзья, включала Таниса Полуэльфа, братьев Рейстлина и Карамона Маджере, Стурма Светлый Меч, кендера (похожего на полурослика) по имени Тассельхоф Непоседа, дварфа Флинта Огненный Горн и Китияру Ут-Матар — старшую сводную сестру Рейстлина и Карамона. Позднее Китияра перешла на сторону Тахкизис, но к героям присоединились другие: Речной Ветер и Золотая Луна — представители кочевых народов равнин, эльфы Гилтанас и Лорана — друзья Таниса с детства, а также Тика Вейлан — молодая трактирщица, которую Трактирные друзья помнили ещё ребёнком.

Герои королевства [Heroes of the Realm, The]

Так называемые «Герои королевства» — это группа молодых приключенцев: Бобби, Дайана, Эрик, Хэнк, Престо и Шейла. Они прибыли с Земли в 1980-х годах в мир из мультивселенной D&D. Вооружённые могущественными магическими предметами, они срывали коварные замыслы таких врагов, как Венджер и Тиамат, одновременно пытаясь найти способ вернуться домой. Со временем, по мере роста их мастерства как приключенцев, они раскрыли секреты перемещения между мирами, хотя путь домой всё ещё остаётся неизвестным.

Герои королевства были не единственными детьми, попавшими с Земли в миры D&D. Другие молодые приключенцы, включая Нико — жреца, всё ещё исследуют необъятную Мультивселенную D&D.

Глубоководье [Waterdeep]

Глубоководье — самый известный и космополитичный город в сеттинге Забытые королевства. Это центр богатства и влияния, куда люди приходят воплощать свои мечты. Город является домом для Зияющего портала, самого известного входа в разветвлённое подземелье Подгорья.

Груумш [Gruumsh]

Груумш — бог войны, которого часто описывают как создателя или покровителя орков. Некоторые орки приписывают свою стойкость и выносливость продолжающемуся влиянию Груумша. В некоторых мифах рассказывается о изначальном конфликте между Груумшем и Кореллоном, в результате которого Груумш лишился одного глаза, а пролитая кровь Кореллона стала первыми эльфами.

Делина [Delina]

Делина — молодая эльфийка-чародей, владеющая непредсказуемой силой дикой магии. Оказавшись в беде в городе Врата Балдура, она случайно пробудила древнего героя этого города (Минска) и была втянута в новые приключения в поисках своего пропавшего брата-близнеца.

Джалларзи Саллавариан [Jallarzi Sallavarian]

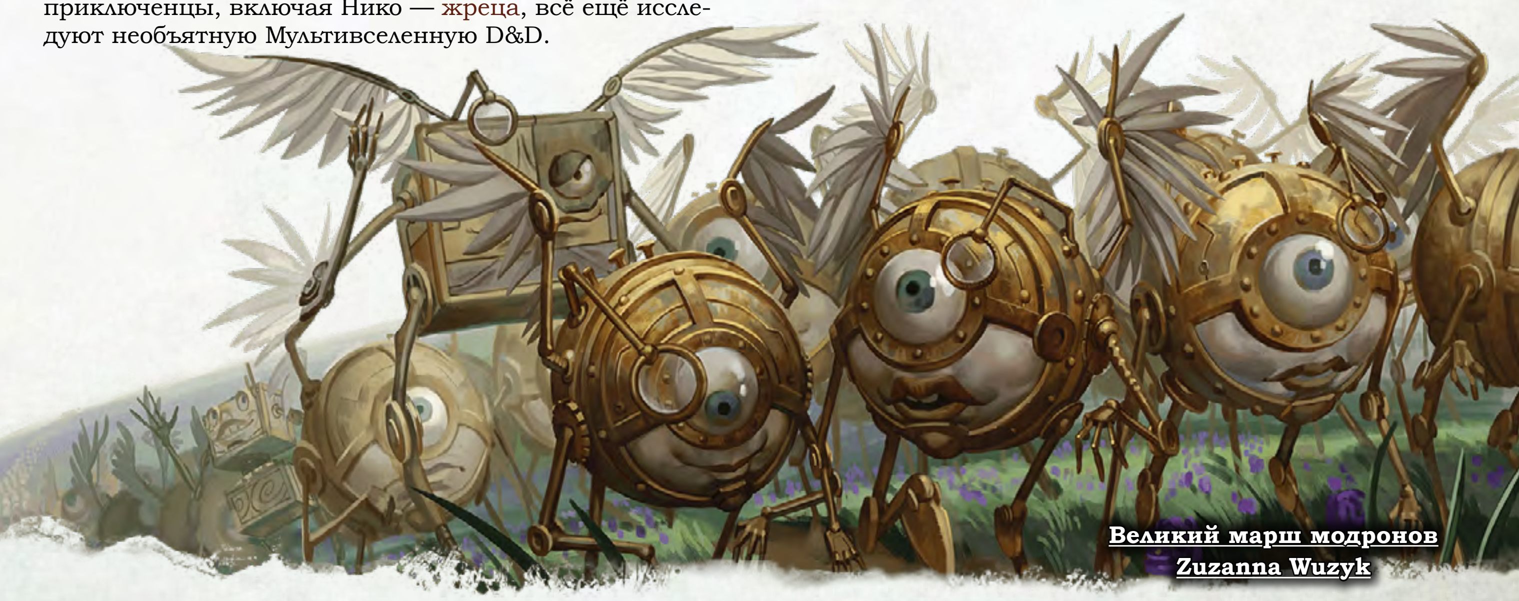
Самая молодая и недавно назначенная участница Круга восьми (см. главу 5), Джалларзи Саллавариан — колдун с небожителем в роли покровителя. Она больше склонна к добру, чем другие, более нейтральные члены Круга восьми, и любит бродить по Вольному городу Серый ястреб (см. главу 5) под прикрытием, наблюдая за зловещими элементами общества.

Дзирт До'Урден [Drizzt Do'Urden]

Дзирт До'Урден — дроу-изгнанник из города Мензоберранзан и беглец от гнева Лолс (см. главу 6) и её жриц. Он скитался по поверхности и собрал круг друзей, ставших известными как Сподвижники зала.

Дианкастра [Diancastra]

Дианкастра — полубогиня и дочь божественного прародителя великанов, Аннама. Она — плут, приключенец и знаток магии, которая любит странствовать по Материальному плану в поисках новых чудес и заклинаний. Она мечтает увидеть потомков Аннама (штурмовых, облачных, огненных, морозных, каменных и холмовых великанов) восстановленными в чести и уважении, которое они имели в древние времена.



Великий марш модронов
Zuzanna Wuzyk



Занатар — тиранический криминальный лорд, а также бехолдер.
Jason Juta

Долина ледяного ветра [Icewind Dale]

Долина ледяного ветра — самая северная заселённая область сеттинга Забытых королевств. Ледяной ветер пронизывает тундру, пробираясь в каждую щель и вытягивая последние остатки тепла. Между ледяными утёсами восточного ледника, заснеженными вершинами гор на юге и морем Движущегося льда на севере и западе десять небольших городков расположились вокруг трёх ледяных озёр.

Древнее зло [Elder Evils]

Древние зло — это множество сущностей, чьё существование восходит к началу мультивселенной (возможно, и предшествует ему). Некоторые из Древних зл являются существами Дальнего предела (см. главу 6), другие — подобны богам или первородным существам из Стихийных планов. Считается, что одни из них заточены, а другие — спят, ожидая пробуждения в апокалиптической катастрофе.

Названия этих ужасных сущностей включают столь странные прозвища, как Атропус, Мир рождения мёртвых; Дендар, Ночная змея; Хадар, Чёрный голод; Хаэмнатуун, Кровавый владыка; Итиак-Ортил, Пожиратель эльфов; Кезеф, Гончая хаоса; Кьюсс, Ходячий червь; Королева хаоса; Тариздун, Скованный бог; Тирантраксус, Пламенный; и Заргон, Вечный. Все они — силы порчи и зла. Ничего хорошего не может выйти из их влияния. Сделки с ними заканчиваются катастрофой или смертью.

Загиг [Zagyg]

Архимаг Загиг Ирагерне был приключенцем в сеттинге Серый ястреб и членом Отряда семи. На пике своей долгой и успешной карьеры он построил крепость, известную как замок Серый ястреб, за пределами Вольного города Серый ястреб (см. главу 5). Из этой крепости он начал играть всё более значимую роль в политике города, способствуя его славе как «жемчужины Фланесса». Одержимо исследуя подземелья под своим замком, он постепенно отстранялся от внешнего мира, пока не смог заточить 9 полубогов в магические тюрьмы и завладеть частью их божественной силы. Он вознёсся до формы малой божественности, принял имя Загиг и занял место при дворе Боккоба, бога магии.

Замок Равенлофт [Castle Ravenloft]

Замок Равенлофт является сердцем домена Баровия и обителью вампира Страда фон Заровича. Равенлофт — одно из самых известных подземелий в истории игры D&D, предлагающее хоррор-приключение, которое вдохновило на создание сеттинга Равенлофт и приключения Проклятье Страда.

Занатар [Xanathar]

Занатар — эксцентричный преступный авторитет (бехолдер), обитающий под Глубоководье. Стремясь познать всё, что только возможно, Занатар собирает знания со всей Мультивселенной, однако его самым ценным сокровищем остаётся золотая рыбка по имени Силгар.

Запасной вариант [Fallbacks, The]

Тессалинд — молодая эльфийка-плут, мечтающая возглавить величайшую команду приключенцев в сеттинге Забытых королевств. Хотя собранная ею группа ещё не стала легендой, она уверена, что её руководство приведёт их к славе. Команда, получившая название «Запасной вариант», включает Ансона — упрямого человека-воина, который не сдаётся при любом ударе судьбы; Казрин — самоучку-человека-волшебницу, решившую проверить свои теоретические знания в деле; Болдрика — дварфа-жреца, отказывающегося связывать себя с одним божеством, предпочитая торговать услугами со всеми; Ларк — тифлинг-бард с таким же количеством тайн, как и песен; и Угги — ручного отиджа.

Заргон [Zargon]

Заргон — древнее зло, бессмертное порождение былых эпох с ненасытной жаждой. Это покрытый слизью ужас с щупальцами, циклопическим красным глазом и неразрушимым рогом. Заргон развращает существ, которых не пожирает, превращая их в бесформенных слуг. Он заточён на Материальном плане в тюрьме глубоко под землёй. Эта тюрьма описана в книге Приключения на Бесконечной Лестнице.

Зияющий портал [Yawning Portal, The]

Зияющий портал — это трактир в Глубоководье, построенный вокруг входа в печально известное подземелье Подгорье. Приключенцы со всего сеттинга Забытые королевства и других уголков Мультивселенной посещают Зияющий портал, чтобы обмениваться знаниями о Подгорье и других подземельях. Большинство гостей довольствуются рассказами у очага, но некоторые платят пошлину за спуск в Подгорье, которую собирает таинственный владелец и трактирщик по имени Дурнан.

Зов доблести [Valor's Call]

Благородная группа приключенцев, известная как Зов доблести, была основана Сильносердцем — непоколебимым человеком-паладином, посвятившим себя уничтожению зла в любой его форме. Только Сильносердц решает, кто может стать членом этой престижной группы, и он всегда ищет отважных героев, готовых посвятить себя доброму делу.

Только персонажи с добрым мировоззрением могут вступить в Зов доблести. Группа находится под покровительством Йоланды, королевы Селена, и выполняет задания от её имени как в сеттинге Серый ястреб (см. главу 5), так и в Стране фей (см. главу 6).

Среди выдающихся членов Зова доблести — дварф-воин Элкхорн, человек-жрец Мерсион, человек-плут Молливер и человек-волшебник Кольцерун.

Иггвилв [Iggwilv]

До того как изменить своё имя и завоевать значительную часть восточного Оэрика (сеттинг Серый ястреб), чтобы с полным правом называться Королевой ведьм Перренланда, Иггвилв была известна как Таша — человек волшебник, начавшая свою карьеру в качестве ученицы Загига Ирагерне. Позже, став приключенцем, она создала несколько новых заклинаний, включая Жуткий смех Таши и Бурлящий котёл Таши, опираясь на учения своей приёмной матери — архи-ведьмы Бабы Яги. По мере роста могущества Таши и появления у неё могущественных врагов, она сменила имя на Иггвилв. Под этим именем она увлеклась силой Бездны и написала фундаментальный труд о демонах — Демономикон Иггвилв (см. главу 7). Ей также удалось подчинить и заточить владыку демонов Граз'зта (см. главу 6).

Иггвилв правила Перренландом как тиран. Когда Граз'зт вырвался из своего магического заключения, Иггвилв скрылась. Её нынешнее местонахождение неизвестно, но она оставила после себя сына-камбиона (Иуз), унаследовавшего её тиранические наклонности, и дочь (Дрелнза), которая стала вампиром и теперь скрывается в Затерянных пещерах Тсойканта (см. География Серого ястреба в главе 5), недалеко от старых обиталищ своей матери.

Иуз [Iuz]

Иуз — камбион и сын Иггвилв и Граз'зта (см. главу 6). Он столь же злой, как его отец, и столь же жаждущий завоеваний, как его мать в худшие моменты. Он правит значительной частью восточного Оэрика (в сеттинге Серый ястреб), и некоторые опасаются, что он стремится захватить ещё больше территорий (см. Конфликты Серого ястреба в главе 5).

Йоланда [Yolande]

Йоланда, известная как королева фей, — благожелательная и любимая эльф королева Селена (см. главу 5). Воспитанная при дворе Королевы Лета, Йоланда не стремилась к власти. Она предпочитала жизнь приключенца и заклинательницы. Свою репутацию она заработала славными подвигами, такими как пленение фомора разбойника Солгны и похищение разумного меча Зимняя вспышка, принадлежащего Принцу Мороза. Йоланда была одной из первых эльфов, переселившихся из Страны фей в сеттинг Серого ястреба.

Кас Предатель [Kas the Betrayer]

Кас — вампир, легендарный фехтовальщик и безжалостный военачальник. Когда-то он возглавлял армии Векны и был самым доверенным лейтенантом лича, сражаясь мечом, выкованным специально для него (Меч Каса, см. главу 7) его повелителем. Однако злой меч убедил Каса предать Векну, и теперь им движет в первую очередь ненависть к своему бывшему господину.

Керaптис [Keraptis]

Согласно легенде, Керaптис был злым архимагом, который давным-давно захватил власть в качестве мелкого тирана где-то в северных горах сеттинга Серый ястреб. Когда его притеснения местного населения стали невыносимыми, вспыхнуло восстание, и Керaптису пришлось скрыться. Он исчез в туннелях под горой Белого шлейфа (см. Суть Серого ястреба в главе 5). Можно предположить, что он стал личём как зловещее завершение своих магических исследований.

Кореллон [Corellon]

В начале мультивселенной Кореллон танцевал с мира на мир и с плана на план. Существо совершенного изменчивого естества и бесконечной грации, Кореллон — прихотливый оборотень, способный принимать облик хихикающего ручья, игривого ветерка, сияющего луча, косяка рыб или стаи птиц. Эксцентричная и переменчивая личность Кореллона пронизывает каждую из форм, что он принимает. Кореллон любит всем сердцем и находит радость в каждом взаимодействии с другими божественными существами мультивселенной.

Согласно легенде, первые эльфы появились из пролитой крови Кореллона, унаследовав от него переменчивый и дерзкий нрав. Многие эльфы, а также представители других видов, поклоняются Кореллону.



Волшебница Таша, до того, как она стала Иггвильв, Королевой ведьм. Jodie Muir

Королева Воздуха и Тьмы [Queen of Air and Darkness, The]

Таинственная Королева Воздуха и Тьмы — архифейская правительница Сумеречного двора в Стране фей (см. главу 6). Хотя её часто описывают как злобную и жестокую, её мотивы столь же непредсказуемы и причудливы, как и у прочих архифей. Она дарует сверхъестественные благословения и ужасные проклятия с одинаковой лёгкостью, не придавая значения сложным обычаям, связанным с дарами и услугами, что соблюдаются в других дворах Страны фей. Говорят, что её призрачная форма напоминает устрашающего эльфа, однако для невооружённого глаза она выглядит как странный чёрный алмаз, парящий в воздухе, словно зрачок невидимой кошки.

Королева Воронов [Raven Queen, The]

Королева Воронов — загадочное существо. Те, кто утверждают, что сталкивались с ней, описывают целый ряд тревожных образов: ужасную тень, терзающую их сокровенные мысли, бледную и величественную эльфийку, которая взорвалась, превратившись в несчётное количество воронов, шатающийся клубок скользких корней и веток, порождающий безмерный ужас, или неизвестное присутствие, втаскивающее их с криками во мрак.

Несмотря на все попытки разгадать её природу, Королева Воронов остаётся неуловимой и отстранённой. Она правит со своего Вороньего Трона в крепости Воспоминаний — замке-лабиринте, затерянном в мрачных глубинах Царства теней (см. главу 6). Оттуда она посылает своих воронов-слуг на поиски интересных душ, которых можно вырвать из других планов. Попав в Царство теней, эти души оказываются под её наблюдением, пока пытаются распутать загадку собственного существования.



Королева Воронов
Diana Cearley



Королева Лета
Katerina Ladon

Королева Лета [Summer Queen, The]

Титания, Королева Лета — величественная и харизматичная правительница Летнего Двора в Стране фей (см. главу 6). Возможно, она самая могущественная из всех архифей — её улыбка способна заставить урожай созреть, а лёгкий изгиб брови вызывает лесные пожары.

Кьюсс [Kyuss]

По-разному описываемый как Древнее зло, как полубог или как смертный жрец лорда-демона Оркуса (см. главу 6), Кьюсс — таинственная фигура, наиболее известная как Ходячий червь. Кьюс проявляется в Материальном плане как колоссальная масса личинок и червей, оживлённых единой злобной волей.

Лаэраль Сильверхенд [Laeral Silverhand]

Лаэрал Сильверхенд — пятая из 7 дочерей Мистры, богини магии в сеттинге Забытых королевств (Алустриэль Сильверхенд — старшая сестра Лаэраль). Ей более 700 лет, и после периода уединения она вновь заняла общественный пост, став Правящей леди Глубоководья — единственной из примерно 20 лордов Глубоководья, чья личность известна публике. Хотя её могущество колебалось в зависимости от степени участия Мистры в делах мира и в последние годы значительно ослабло, Лаэраль по-прежнему остаётся одной из самых грозных чародеев в мире, славящемся своими могущественными заклинателями.

Лига злобы [League of Malevolence, The]

Лига злобы — это отвратительное сборище злодеев, объединённых одной целью: обретением власти. Её основатель, чародей Келек, ожидает от своих сообщников совместной работы на благо всех участников, но также поощряет их в осуществлении собственных зловещих замыслов. В числе других членов — беспощадный наёмный убийца Вардюк, ассасин Зарак и злой Заргаш, служитель Оркуса. Скайла, колдунья, получившая свою силу благодаря договору с Бабой Ягой, поддерживает шаткий союз с лигой, но презирает Келека.

Лорд Сот [Lord Soth]

Лорд Сот — рыцарь смерти из сеттинга Сага о копье, бывший паладин, позволивший своей гордыне встать на путь зла. Ему был предоставлен шанс искупить вину, предотвратив катастрофу, но гордость вновь взяла верх, и он отказался от своей миссии, позволив миру погибнуть. Его смертная жизнь закончилась в этом катаклизме, но он восстал из пепла в виде нежити и удалился в своё проклятое убежище — Даргард. Он на века отгородился от внешнего мира, пока королева драконов Такхизис (см. Тиамат) не призвала его на службу в Войне копья.

Мензоберранзан [Menzoberranzan]

Подземный город Мензоберранзан, расположенный глубоко под Побережьем мечей в сеттинге Забытых королевств, находится под властью тиранов-жриц демона королевы пауков Лолс (см. главу 6). Большинство его жителей — дроу, чьи знатные дома находятся в постоянной борьбе за благосклонность Лолс и власть, которую она даёт.

Минск [Minsc]

Минск — герой-следопыт из земли Рашемен в сеттинге Забытых королевств. Известный своим добродушием, неунывающим оптимизмом и своим питомцем — гигантским космическим хомяком в минюатюре по имени Бу, Минск особенно любим в городе Врата Балдура.

Мифрил [Mithral]

Мифрил — лёгкий, гибкий металл, напоминающий серебро, но значительно более прочный. Чаще всего используется для создания лёгких доспехов, которые обеспечивают отличную защиту без лишнего объёма и тяжести (см. Мифрильный доспех в главе 7).

Морадин [Moradin]

Мифы, рассказываемые на многих мирах, описывают Морадина как творца всех народов Материального плана. В этих преданиях говорится, что он выковал их в своей великой мастерской на горе Целестия (см. главу 6), и они ожили, когда он остудил раскалённые отливки своим дыханием. Именно из этих мифов происходит его прозвище — «Отец всех». Многие народы мультивселенной, включая множество дварфов, почитают Морадина.

Морденкайнен [Mordenkainen]

Морденкайнен — человек-архимаг, имеющий резиденцию в Вольном городе Серый ястреб и другую, скрытую, где-то в горах Ятиль между Перренландом и Кетом (см. главу 5). Он является основателем и лидером Круга восьми, созданного для воплощения его философии равновесия в мире. Среди известных достижений Морденкайнена — несколько заклинаний, носящих его имя, включая заклинания, создающие демипланы-особняки, мечи спектральной силы и фантомных сторожевых псов (подробности в Книге игрока).

Морденкайнен посетил множество миров и планов, заводя друзей и наживая врагов повсюду. Он поддерживает тесную дружбу со своим бывшим учеником Бигби и знаменитым архимагом Эльминстером из долины Теней. Главная соперница Морденкайнена — Иггвилв, его бывшая спутница по приключениям.



Невервинтер [Neverwinter]

Когда-то известный в сеттинге Забытых королевств как Жемчужина севера, город Невервинтер сильно пострадал, когда около 50 лет назад произошло извержение близлежащего вулкана. Сейчас его жители яростно трудятся над восстановлением. Некоторые внешние стены города всё ещё лежат в руинах, а несколько районов остаются заброшенными.

Дагульт Неверембер — защитник Невервинтера, правящий в отсутствие истинного наследника короны. Его мечта — сделать Невервинтер богаче и процветающим, превзойдя расположенное неподалёку Грубоководье.

Отилюк [Otiluke]

Отилюк — импульсивный, агрессивный волшебник, являющийся главным агентом Круга восьми в Вольном городе Серый ястреб (см. главу 5). Он занимает политически влиятельную должность и держит своё членство в Круге восьми в секрете. Наиболее известен своими заклинаниями, создающими магические сферы (подробности в Книге игрока).

Отряд семи [Company of Seven, The]

Отряд семи — это группа приключенцев, действовавшая сотни лет назад в мире Серого ястреба. В её состав входили Хьюард, Киогтом, Мерлинд, Нолзур, Квaал, Таша (см. Иггвилв) и Загиг. Некоторые из этих приключенцев достигли почти божественного статуса, и большинство из них известны благодаря магическим предметам, носящим их имена. Эта группа вдохновила на создание Круга восьми (описан в главе 5).

Отто [Otto]

Отто — приветливый дварф-бард, ценящий изысканную еду, хорошую музыку и дорогую, сшитую на заказ одежду. Его общительный и открытый характер скрывает тот факт, что он также является членом Круга восьми (см. главу 5) и предан целям этой организации. Он широко известен во множестве миров благодаря созданию заклинания Неотразимая пляска Отто.

Первый мир [First World, The]

Учёные рассказывают о первозданном состоянии — единой реальности, называемой Первым миром, предшествовавшей Материальному плану. Многие народы и монстры, населяющие миры Материального плана, произошли именно оттуда. После того как Первый мир был разрушен великим катаклизмом (породившим миры, возникшие на его обломках) потомки первых эльфов, дварфов, бехолдеров и других культовых существ пустили корни в разных мирах, словно семена, рассеянные космическим ветром. Если рассуждения этих великих мудрецов верны, то каждый мир Материального плана — это отражение или, в некоторых случаях, искажение Первого мира.

Побережье мечей [Sword Coast, The]

Побережье мечей — это западная окраина континента сеттинга Забытые королевства, протянувшаяся вдоль моря Мечей. Это узкая полоса земель, на которой расположены несколько крупных городов-государств: от Невервинтера на севере до Врат Балдура на юге, с городом Глубоководье между ними.

Подгорье [Undermountain]

Подгорье — крупнейшее и глубочайшее подземелье в сеттинге Забытые королевства. Это серия взаимосвязанных уровней подземелий, простирающихся далеко под городом Глубоководье. Его туннели соединяются с существующими шахтами мифрила и естественными пещерами Подземья. Самый известный вход в Подгорье находится через таверну Зияющий портал в Глубоководье, хотя существуют и другие пути. Уединённый и сварливый архимаг по имени Халастер Чёрный плащ заявляет, что Подгорье — его владение, хотя его господство не признаётся большинством других обитателей подземелья.



Принц Мороза
Brian Valeza

Подземье [Underdark, The]

Подземье — это обширное подземное царство естественных пещер и проходов, уходящих глубоко под поверхность большинства миров D&D. В Подземье обитает множество существ, включая дроу, дуэгаров, свирфнеблинов и другие виды, приспособившиеся к жизни в мире под поверхностью.

Принц Мороза [Prince of Frost, The]

Принц Мороза — сын Титании, Королевы Лета. Ранее он был известен как Принц Солнца, но его сердце охладело, когда фейская знать, которую он любил, отвергла его. Теперь он — существо гнева и зимы, правящее из своей цитадели Замёрзших слёз в долине Долгой ночи в Стране фей (см. главу 6). Он презирает смертных с Материального плана и мечтает укрыть их многочисленные миры вечной зимой.

Рудольф ван Рихтен [Rudolph van Richten]

Учёный и охотник на чудовищ, Рудольф ван Рихтен побывал в десятках Доменах ужаса в Царстве теней (см. главу 6), расследуя сообщения о чудовищных существах и документируя их в серии опубликованных путеводителей, самым известным из которых является Руководство ван Рихтена по вампирам.

В более счастливые времена Рудольф жил со своей женой Ингрид и сыном Эрасмусом, но потерял их обоих из-за коварного вампира. В процессе охоты на вампира Рудольф подвергся ужасному проклятию: «Живи среди чудовищ вечно и наблюдай, как каждый, кого ты любишь, погибает от их когтей».

За прошедшие десятилетия ван Рихтен охотился на чудовищ и снабжал других знаниями, необходимыми для противостояния злу. Хотя у него появилось много преданных союзников, он держит их на расстоянии, опасаясь угрозы своего проклятия.

Ван Рихтен тесно связан с другими героями, патрулирующими Домены ужаса, включая детектива Аланика Рея и его напарника Артура Седжвика, исследовательницу Эс д'Авенир, а также близнецов Дженнифер и Лори Уэзермей-Фоксгроув.

Сзасс Тэм [Szass Tam]

Сзасс Тэм — могущественный лич и некромант в сеттинге Забытые королевства. Как лидер Красных магов Тэя, он располагает бесчисленным числом шпионов, убийц и других агентов. Его замыслы охватывают столетия и простираются до самых краёв мира.

Скала Брал [Rock of Bral, The]

Брал — это город, построенный на астероиде, дрейфующем в Диком космосе (см. главу 6). Его жители, прибывшие с множества миров Материального плана, обычно называют Брал просто Скала. В Диком космосе нет другого такого места — бурлящего улья торговли, охватывающего весь Астральный океан.

Скалу населяют пёстрая толпа торговцев, проходимцев, наёмников, пиратов, дворян и предпринимателей. Закон здесь соблюдается от случая к случаю, что делает порядок трудноуловимым. Большинство тех, кто называет Скалу своим домом, придерживаются двух принципов: не лезь не в своё дело, когда это возможно, и за золото можно уладить что угодно.

Сподвижники зала [Companions of the Hall, The]

Названные в честь крепости дварфов Мифриловый Зал в мире Забытых королевств, Сподвижники зала — это группа приключенцев-героев, чьи подвиги простираются на протяжении веков и даже преодолевают грань смерти. Центральной фигурой этой группы является Дзирт До'Урден; все его спутники умерли и были перерождены в новых обличьях в последние годы. К этим спутникам относятся жена Дриззта — Кэтти-Бри, его приёмный отец — Бренор Боевой Молот, а также его друзья — Вульфгар и Реджис.

Страд фон Зарович [Strahd von Zarovich]

Блестящий мыслитель и способный воин при жизни, Страд фон Зарович участвовал в бесчисленных сражениях за свой народ. После долгой жизни, наполненной войной и кровопролитием, он поселился в отдалённой долине Баровия и построил замок на высокой вершине. Его брат Сергей переехал жить к нему в замок Равенлофт, став советником Страда и его постоянным спутником.

В Сергее Страд видел всё то, чем сам не был. Их отношения омрачались завистью, которая со временем переросла в ненависть. Возлюбленная Страда, Татьяна, отвергла его ради Сергея, с которым обручилась.

В отчаянной попытке вернуть любовь Татьяны Страд заключил договор с тёмными силами, который даровал ему бессмертие. На свадьбе Сергея и Татьяны Страд бросил вызов брату и убил его. Татьяна сбежала и бросилась со стен Равенлофта. Стражники поразили Страда стрелами, но он не умер. Он стал вампиром — первым вампиром, как утверждают многие мудрецы.

За столетия, прошедшие с момента его превращения, жажда жизни в Страде лишь усилилась. Он мрачнеет в своём замке, проклиная живых за всё, что потерял, и никогда не признавая своей вины в произошедшей трагедии.

Тариздун [Tharizdun]

Быть может, он и зовётся Скованным богом, но Древнее зло Тариздун сумело распространить своё зловещее влияние из сеттинга Серый ястреб на многие миры Материального плана. Он — древняя сила энтропии, конец всего сущего и гибель жизни. Его последователи — нигилисты, стремящиеся уничтожить все миры, освободив своего бога. Тариздун часто связан с культами Стихийного зла (см. главу 5).

Таша [Tasha]

См. Иггвилв.

Тиамат [Tiamat]

Тиамат — одна из первозданных драконов, которая (вместе с Бахамутом) считается создательницей Первого мира. После разрушения Первого мира она обосновалась в Девяти преисподних (см. главу 6), где ей служат дьяволы, а смертные по всей Мультивселенной поклоняются ей. В сеттинге Сага о копье, где она известна как Такхизис, она является величайшей из богов зла. Во многих мирах её почитают как богиню жадности, богатства и мести.

Цветные драконы могут бояться, уважать, завидовать Тиамат и умиротворять её как владычицу, но они не поклоняются ей. Их преданность ей редко превышает их стремление к собственным целям.

Фандалин [Phandalin]

Пограничный городок Фандалин, расположенный на Побережье мечей в сеттинге Забытых королевств, построен на руинах гораздо более древнего поселения. Сотни лет назад старый Фандалин был процветающим городом, пока его не разграбили бандиты, после чего он пролежал в запустении века.

В последние годы выносливые люди из городов Невервинтер и Грубоководье начали селиться на руинах старого Фандалина. Сейчас здесь живут фермеры, лесорубы, торговцы мехами и старатели, привлечённые слухами о золоте и платине у подножий гор Меча — а также немало проходимцев и бандитов.

Физбан [Fizban]

В сеттинге Сага о копье Бахамут, известный там как Паладайн, какое-то время жил среди смертных в облике человека, помогая силам добра в борьбе против Тахизис (см. Тиамат). Он предстал в образе неуклюжего старого мага по имени Физбан Великолепный.

Хадар [Hadar]

Хадар, Чёрный голод — это древняя звёздная сущность, происходящая из Дальнего предела (см. главу 6). Он предстает как умирающая звезда угольно-красного цвета, едва различимая в ночном небе, и он вытягивает жизнь из своих прислужников, чтобы отсрочить собственную гибель. Два широко используемых заклинания колдуна призывают силу Хадара (см. заклинания Руки Хадара и Голод Хадара в Книге игрока), а некоторые колдуны называют это Древнее зло своим покровителем великий древний.

Эвриала [Euryale]

Одна из карт в Колоде многих вещей (см. главу 7) носит имя собственное, и именем карты является Эвриала, с которой связано множество слухов. Часто предполагается, что она — грозное полубожество (возможно, первая медуза) или носительница разрушительного проклятия, однако на самом деле Эвриала — ключевая фигура в истории создания волшебной колоды. После того как она подружилась с принцессой по имени Астерия и провела много лет рядом с дорогой подругой, Эвриалу схватили и приговорили к смерти по приказу отца Астерии. Астерия молила богов спасти её подругу, и Истус (бог из сеттинга Серый ястреб; см. главу 5) вмешался, чтобы помочь им переписать свою историю, создав Колоду многих вещей. Магия колоды помогла им сбежать, и они вместе путешествовали по мультивселенной. Со временем Эвриала, став древним, мудрым и могущественным друидом, обосновалась во Внешних землях (см. главу 6), где до сих пор иногда выступает покровителем, наставником или союзником для приключенцев.

Эльминстер [Elminster]

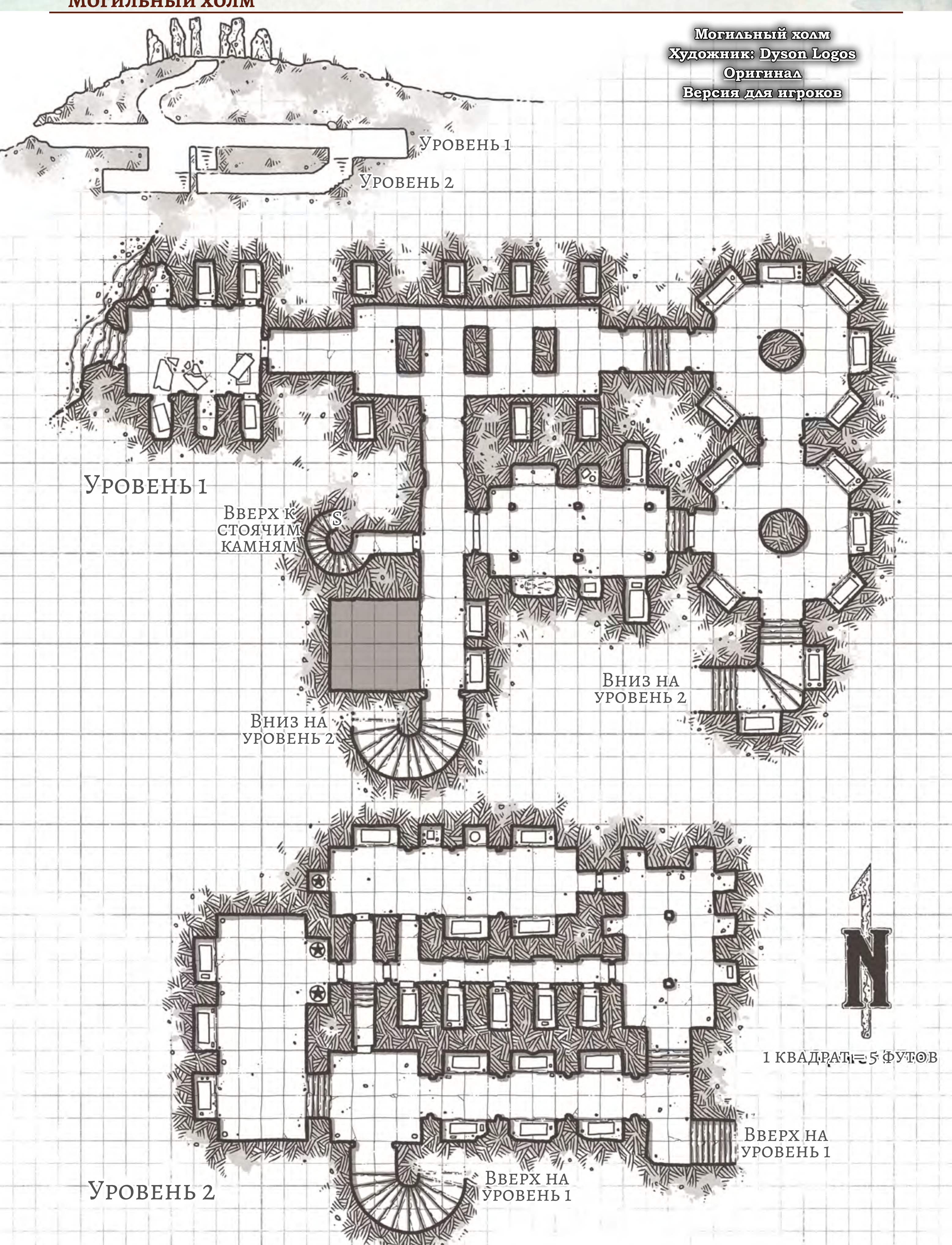
Эльминстер — могущественный и древний архимаг в сеттинге Забытых королевств. Как один из избранных Мистры, он был призван и наделён силой богини магии, чтобы развивать магию и защищать саму ткань магии в мире. Хотя эта обязанность требует определённой нейтральности и беспристрастного суждения, Эльминстер по сути своей добросердечный и сострадательный человек.



Земля Чёрного льда
Арн
Руины
Тайогненный лес
Дантредун
Океан Драмидж
Хладные топи
Чакьик
Вегвиур
Эру-Товар
Йеча
Холмы Йеча
Воющие холмы
Лес Удеру
Озеро Топк
Иуз
Эксаг
Курганы Рассвета
Трафт
Доракаа
Экбир
Султанат Экбир
Перренланд
Лес Весве
Озеро Уайстил
Горы Яниль
Шварценбруин
Рогатое общество
Пашалик Тусмит
Крестибл
Зейф
Султанат Зейфа
Сефмур
Холмы Тусман
Хватброд
Молаг
Кешра
Молвар
Анталотол
Кет
Лополла
Затерянные пещеры Соджкона
Глинопорт
Чендл
Высокород
Ежевудский лес
Равнины Улаканда
Митрик
Тернвард
Велуна
Мальбург
Королевство Фурионди
Виллип
Замок Серый ястреб
Город Велуна
Улаканд
Барьерные пики
Биссела
Витый лес
Диверс
Храм Стихийного зла
Улл
Долина магов
Крюкохолм
Сумрачный лес
Горы Лортмил
Вербобонк
Назров колодец
Хардби
Холмы Крон
Кестер
Старшая марка
Пристанище
Великое герцогство Джеофф
Хочох
Энстад
Селен
Лягушатник
Дикий берег
Камышовые топи
Путеград
Герцогство Улек
Горна
Пустынные холмы
Прилесок
Факс
Гнилостен
Неотесный залив
Трингли
Эльредд
Ниоле Дра
Графство Улек
Шороховый лес
Горы Кристального тумана
Стерич
Флен
Иствиин
Благие холмы
Высокопорт
Сухие степи
Гриллор
Королевство Кеоланд
Княжество Улек
Холм-приют
Камнеград
Йотены
Длиннокопье
Градусуль
Ужаснолесье
Малые холмы
Лофтвик
Йомения
Солончак
Остров Грузоброса
Монмург
Болота Хул
Взгорки
Западная крепость
Остров Путного ветра
Владения Форских принцев
Остров Крушена
Порт Толи
Хокар
Руины
Адские горны
Залив Джеклеа
Море Пыли
Джунгли Амедио
Город столица
Город
Вольный город
Посёлок
Подземелье или руины
N
W
E
S
1 гекс = 30 миль
Художник: Mike Schley Оригинал Версия для игроков Русская версия


Ледяное море
Северное королевство Круски
Горы Коруск
Чёрный бор
Владения Каменного кулака
Залив Белого клыка
Бастро
Покинутый лес
Кельтен
Пурмилл
Колючий лес
Кракенхайм
Кнудл
Северное королевство Шнай
Глот
Гриффовы горы
Северное королевство Фрузти
Охотничьи угодья
Лес Феллрив
Утёсные холмы
Калбут
Джекул
Соулл
Залив Грендеп
Герцогство Тенх
Грачиный насест
Трясина троллей
Ратик
Острогорье
Красноброд
Зимовенье
Разбойничьи королевства
Фостолесье
Инолесье
Теократия Пейла
Ратикхолм
Лофтвуд
Заросли
Разлом
Гора Белый шлейф
Разломный каньон
Стоинк
Середина луга
Огбург
Замок Хребтец
Костяная марка
Джонспорт
Океан Солнор
Беллпорт
Янтарный лес
Залив Капорт
Ардиак
Радигаст
Графство Урнст
Кремнистые холмы
Тригол
Королевство Найронд
Вомтам
Накат
Восточный удел
Атирр
Ринлору
Леукиш
Герцогство Урнст
Неллисс
Вудвич
Бирюзовый лес
Рел Морд
Крайнее поле
Лес Адри
Делари
Винета
Асперди
Роланд
Морские бароны
Яркая пустыня
Митхат
Старокрас
Прелатство Алмор
Великое королевство
Рауксес
Великодревный лес
Залив Релмор
Чатхолд
Джалпа
Рел Астра
Геарнатово море
Примп
Ахлисса
Торрич
Оннвал
Зелрадтон
Проклятопруд
Нулвиш
Понтилвер
Ментрей
Медегия
Залив Брызг
Скудн
Железные холмы
Железные врата
Иди
Лес Риу
Склонд
Суннди
Море Аэрди
Острова Брызг
Безлюдный лес
Необъятные болота
Хмурый брег
Гробница Ужасов
Владычество островов
Салвард
Море Ольятт
Экул
Шар
Денсаков залив
Пролив Тилва
Болота Пелиссо
Хепмоналанд


Вольный город Серый ястреб
Художник: Francesca Baerald Оригинал Версия для игроков Русская версия
GREYHAWK
Великая цитадель
Высший квартал
Садовый квартал
Трактир «Высокая башня»
Храм Лучезарного солнца
Речной квартал
Трактир «Серебряный дракон»
Храм Дальнего горизонта
Иностранный квартал
Чиновград
Великая библиотека
Трактир «Чёрный дракон»
Неизведанная аркана
Квартал ремесленников
Трущобы
Воровской квартал

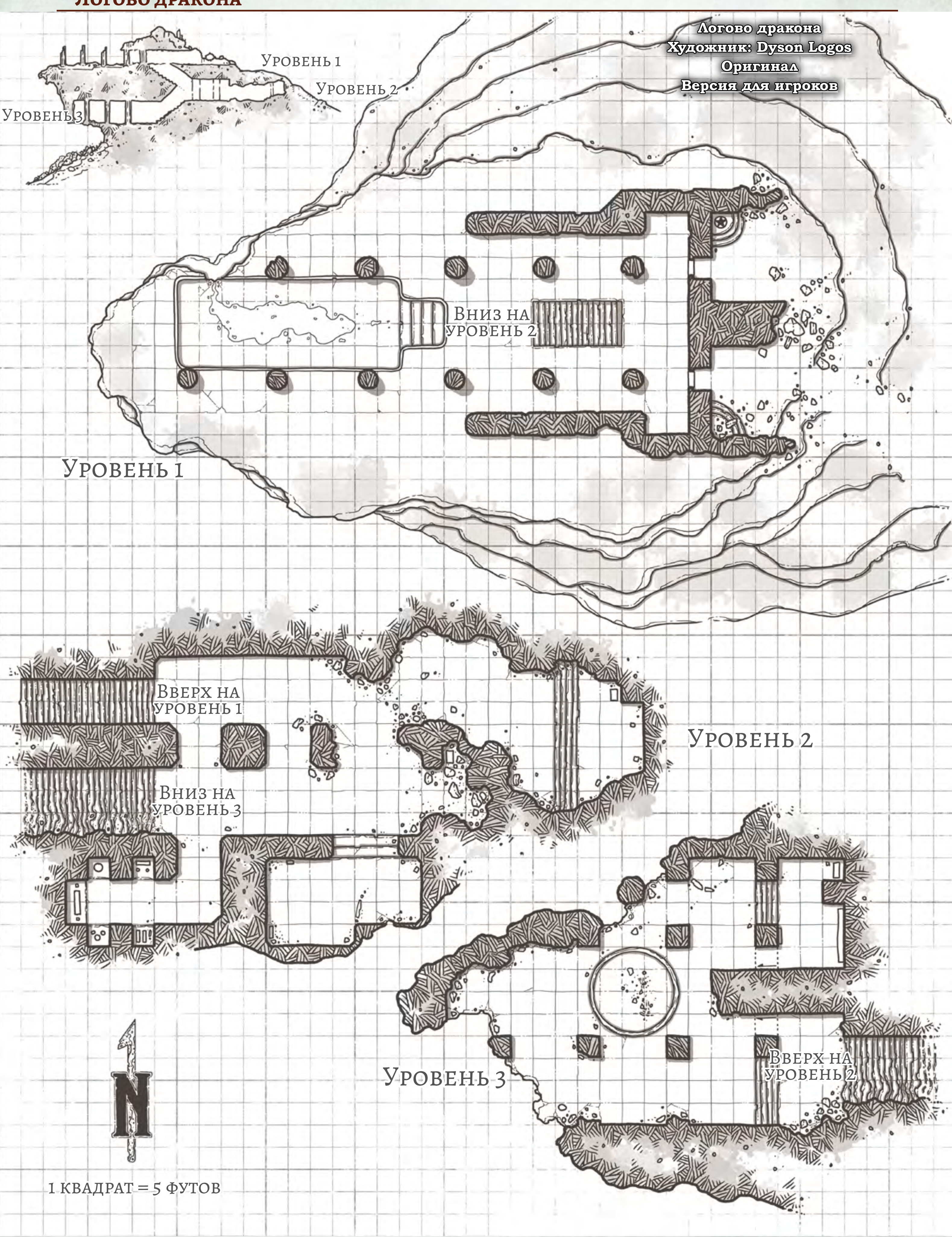

Могильный холм
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков
Уровень 1
Уровень 2
Уровень 1
Вверх к стоячим камням
S
Вниз на уровень 2
Вниз на уровень 2
Уровень 2
Вверх на уровень 1
Вверх на уровень 1
N
1 квадрат = 5 футов

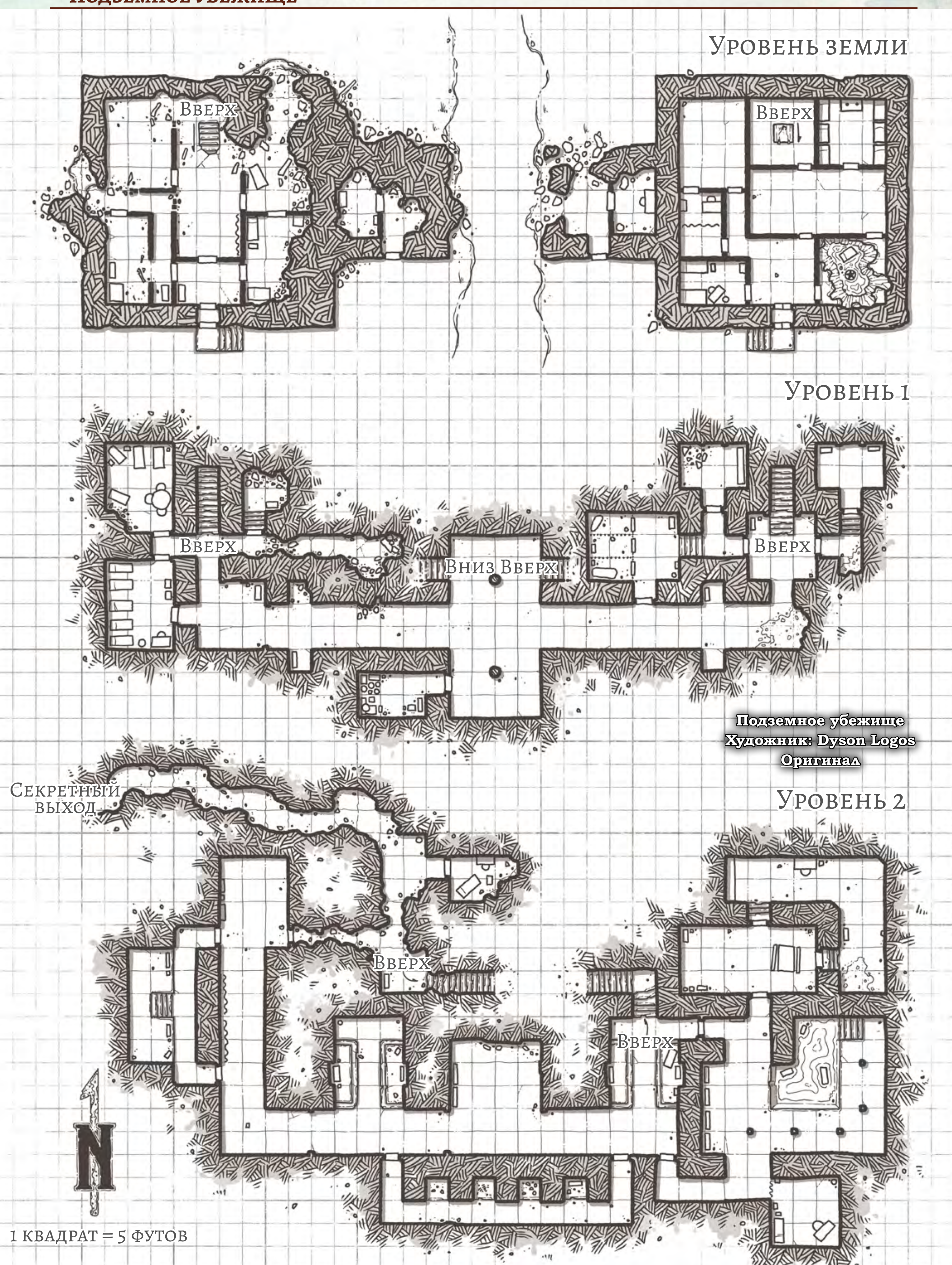
1 КВАДРАТ = 5 ФУТОВ

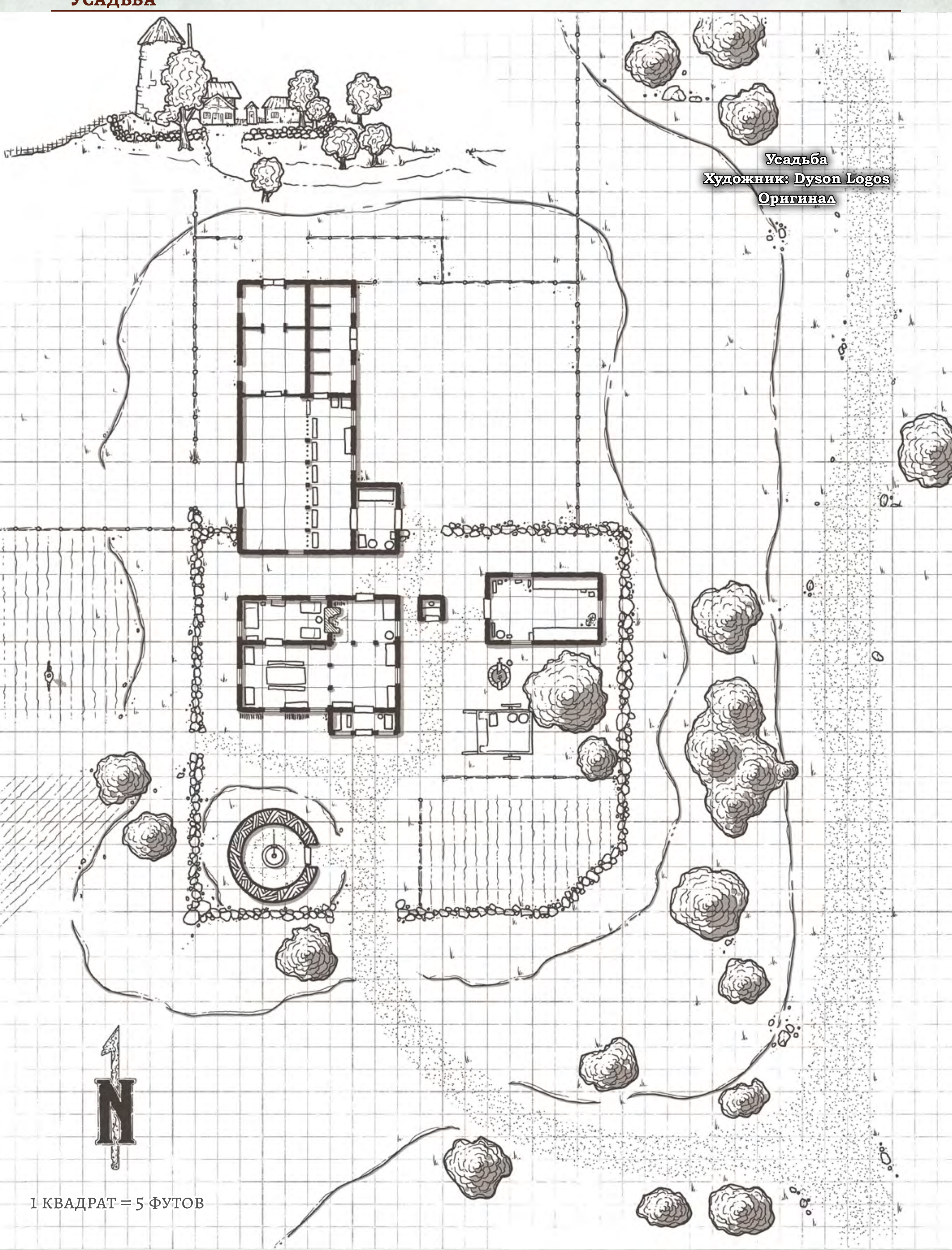
N

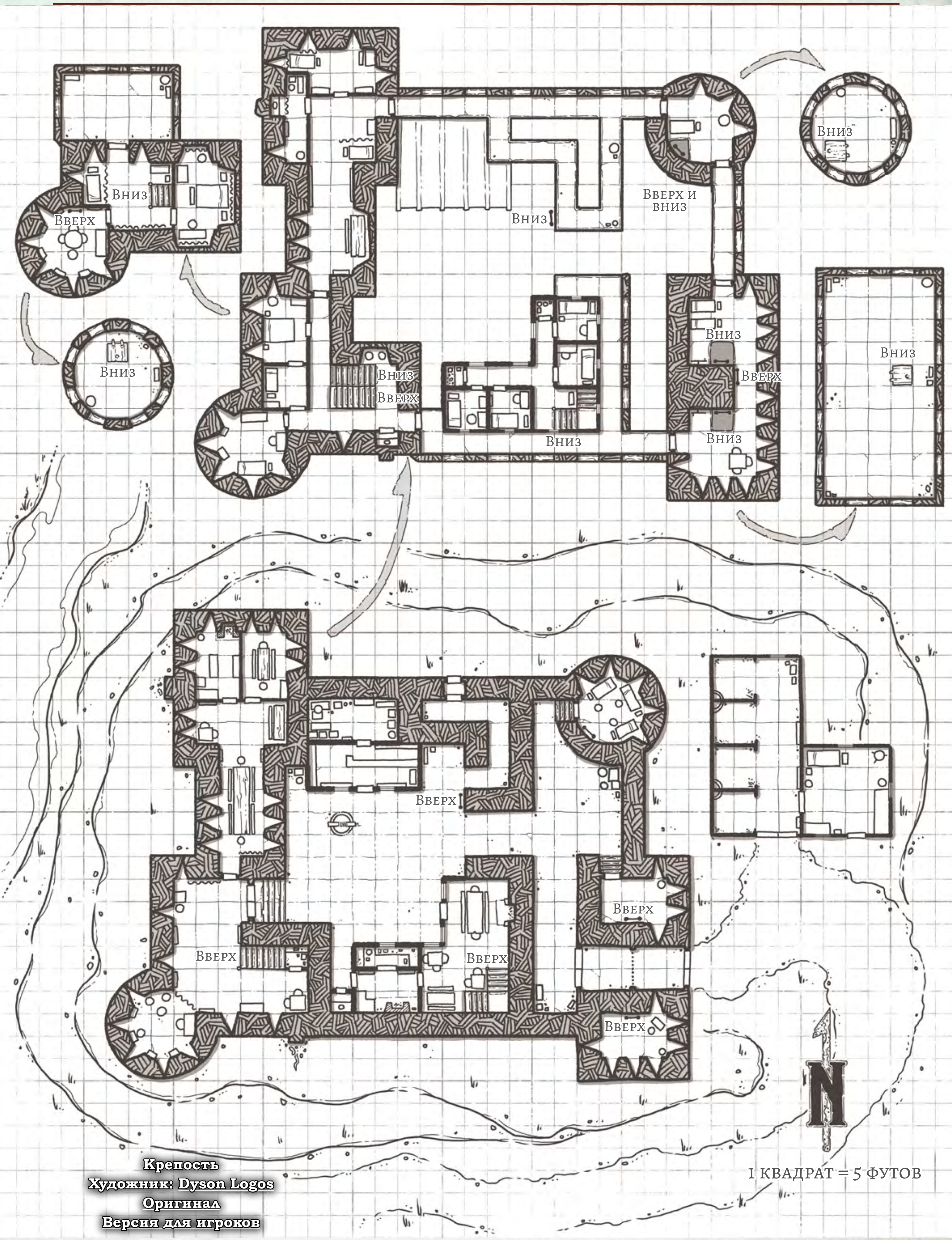
Лагерь каравана
Художник: Dyson Logos
Оригинал

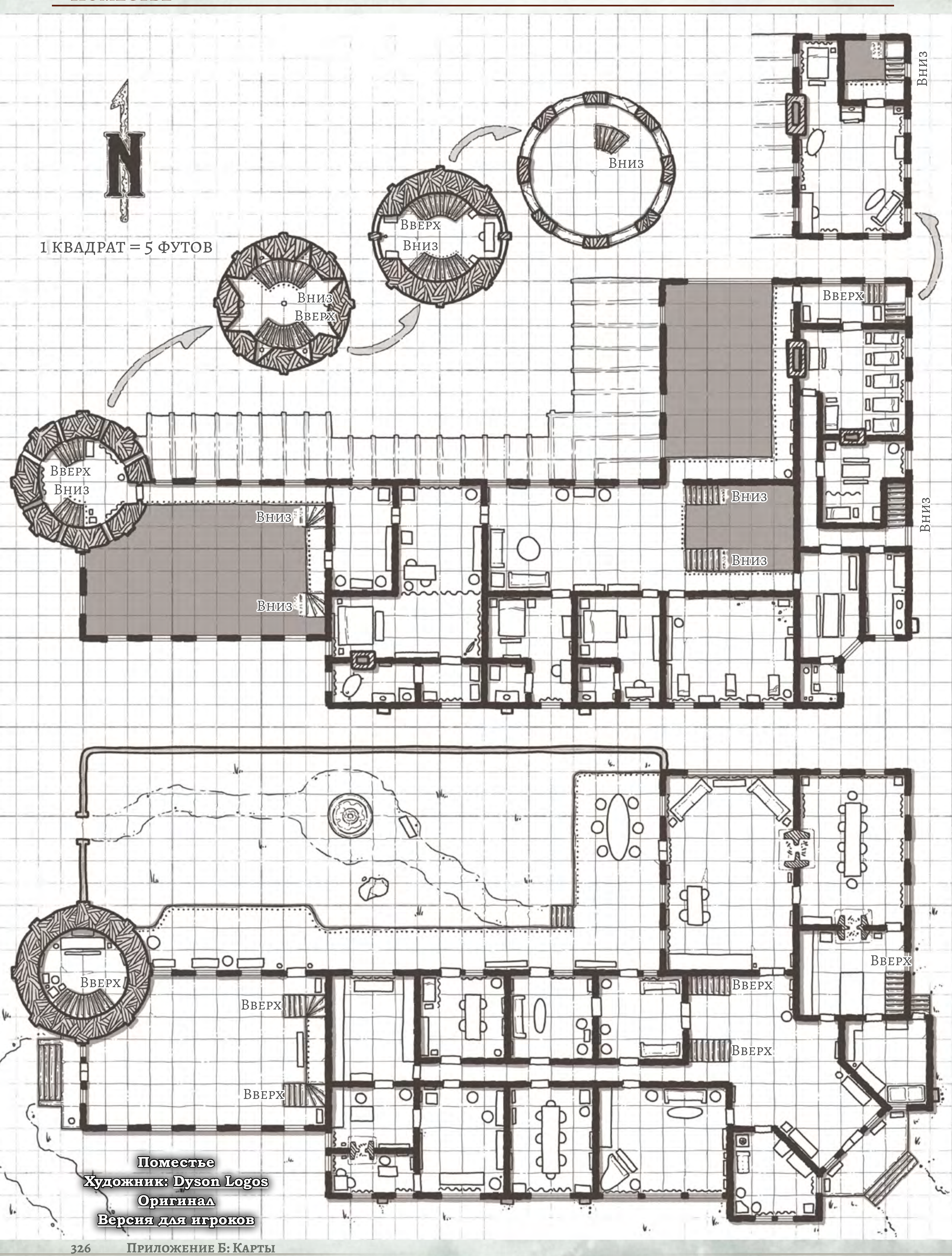

Деревня-перекрёсток
Художник: Dyson Logos
Оригинал
N
Размер
25' 50' 75' 100'

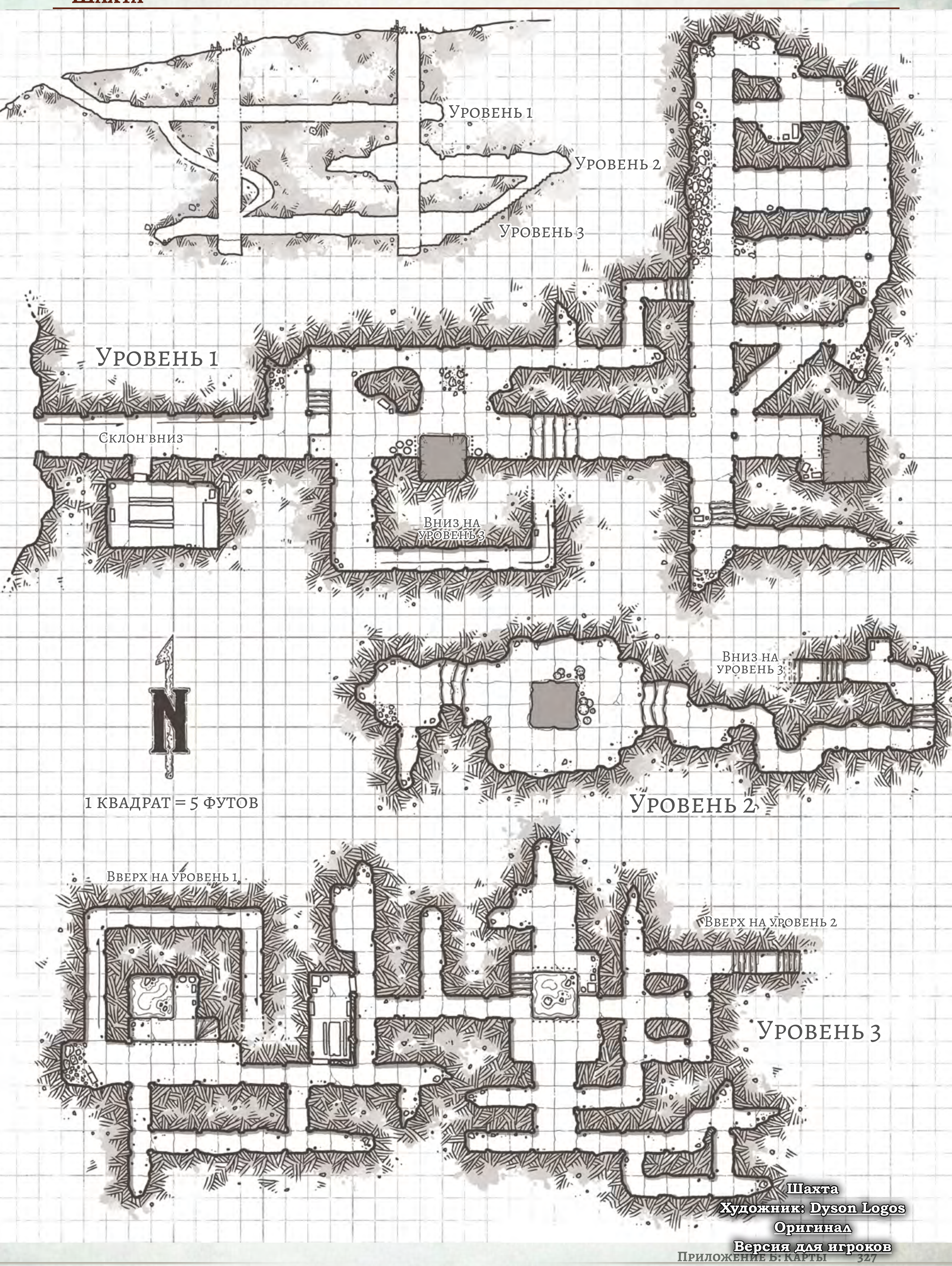

Логово дракона
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков
Уровень 1
Уровень 2
Уровень 3
Вниз на уровень 2
Уровень 1
Вверх на уровень 1
Вниз на уровень 3
Уровень 2
Уровень 3
Вверх на уровень 2
N
1 квадрат = 5 футов

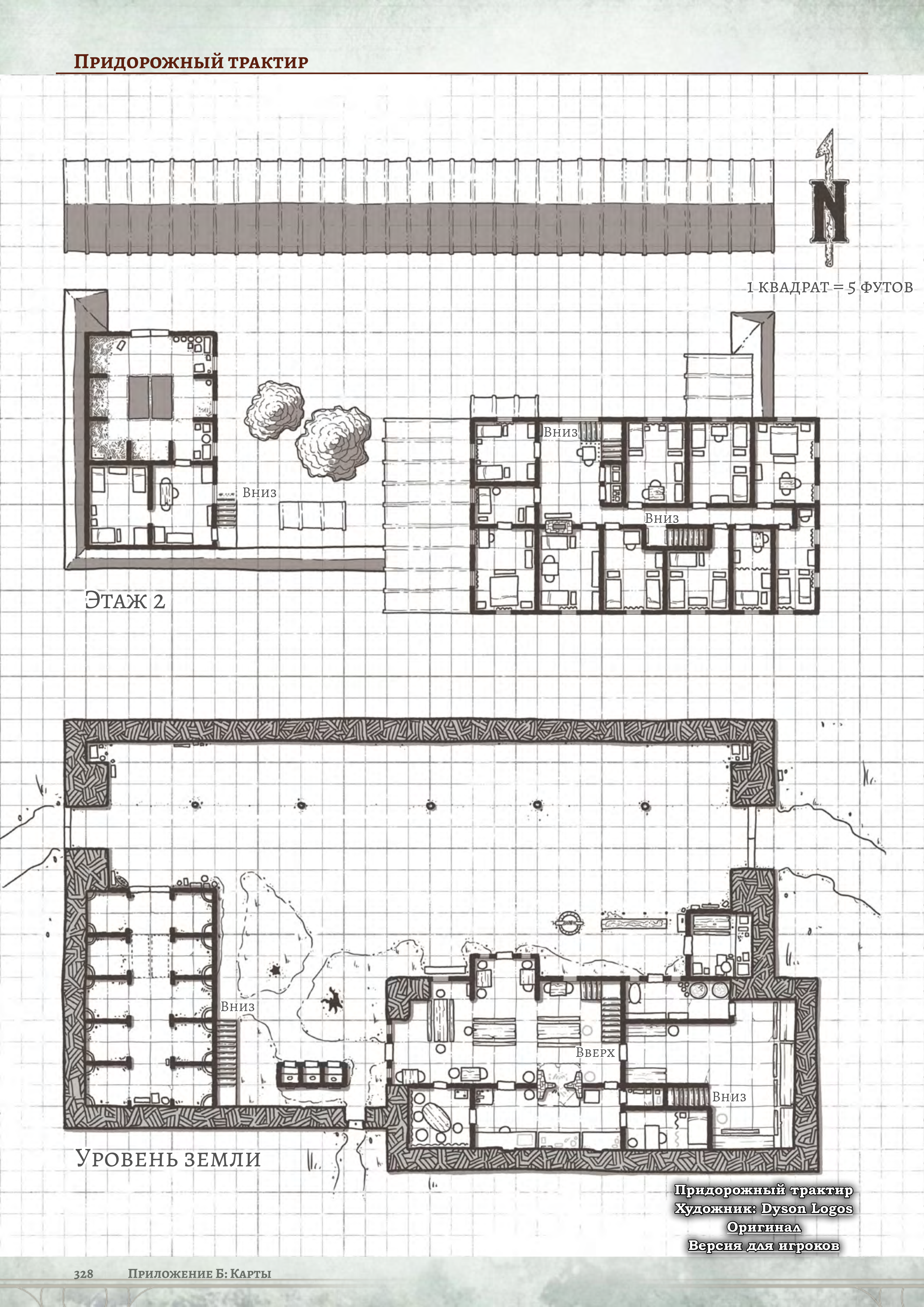

Уровень земли
Вверх
Вверх
Уровень 1
Вверх
Вниз Вверх
Вверх
Подземное убежище
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Уровень 2
Секретный выход
Вверх
Вверх
N
1 квадрат = 5 футов

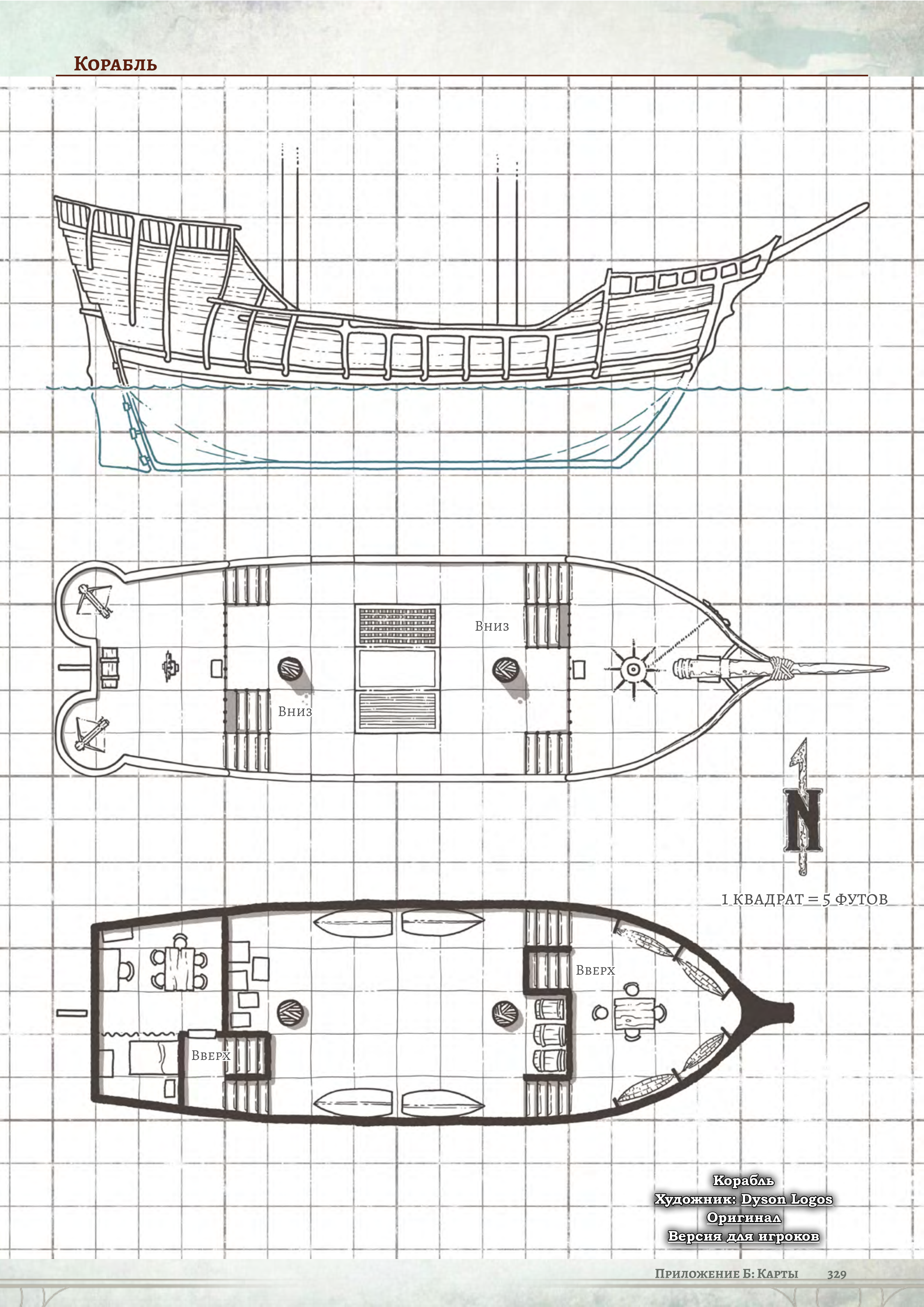

Усадьба
Художник: Dyson Logos
Оригинал
N
1 КВАДРАТ = 5 ФУТОВ


Вниз
Вверх
Вниз
Вниз
Вверх и вниз
Вниз
Вниз
Вверх
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
N
1 квадрат = 5 футов
Крепость
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков


N
1 квадрат = 5 футов
Вверх
Вниз
Вниз
Вверх
Вверх
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вниз
Вверх
Вниз
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Вверх
Поместье
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков


Уровень 1
Уровень 2
Уровень 3
Уровень 1
Склон вниз
Вниз на уровень 3
Вниз на уровень 3
1 квадрат = 5 футов
Уровень 2
Вверх на уровень 1
Вверх на уровень 2
Уровень 3
Шахта
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков


N
1 квадрат = 5 футов
Вниз
Вниз
Вниз
Этаж 2
Вниз
Вверх
Вниз
Уровень земли
Придорожный трактир
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков


Вниз
Вниз
1 квадрат = 5 футов
Вверх
Вверх
Корабль
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков

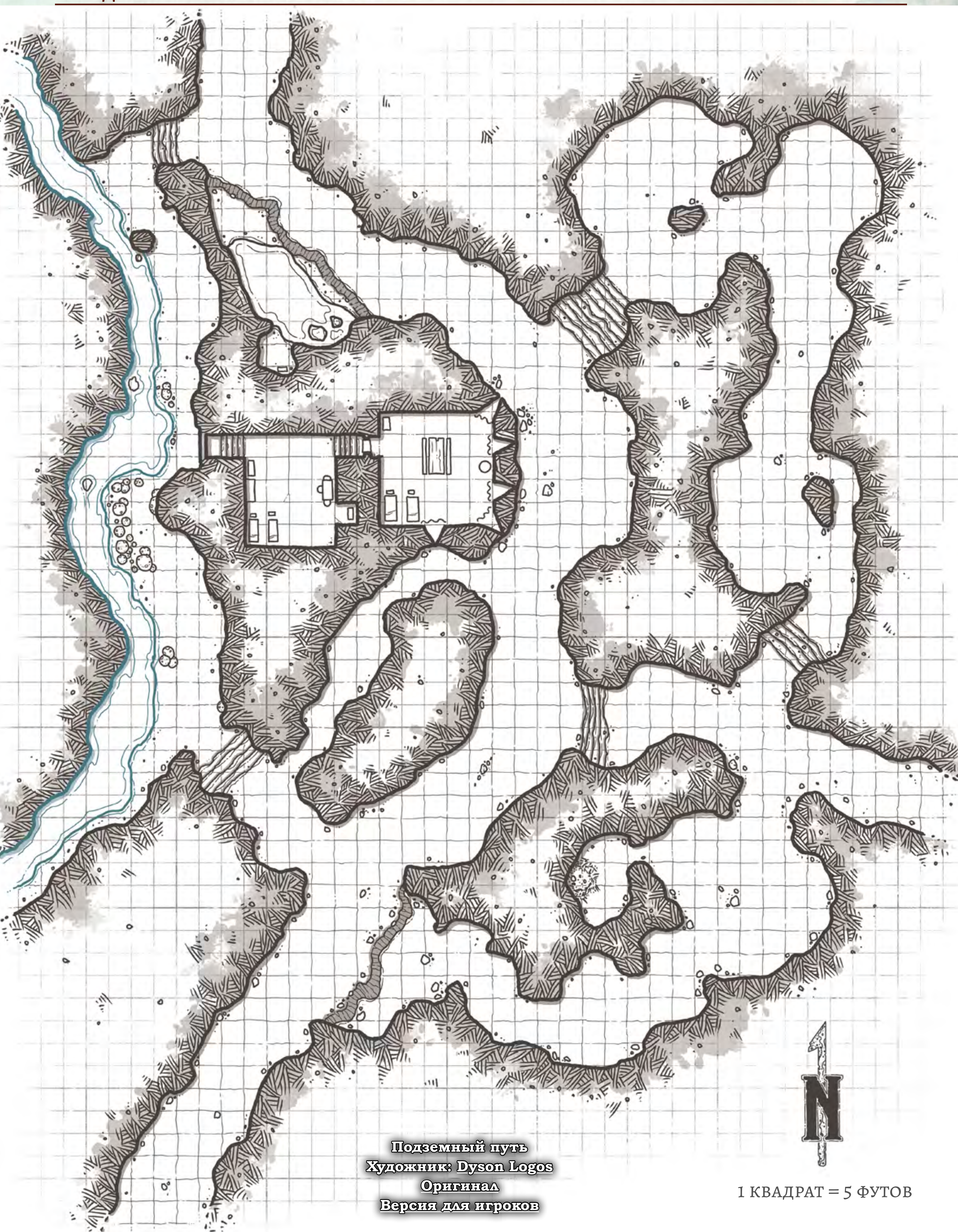
Вниз
Вниз
Этаж 2

Вверх
Вверх
Вниз
Вниз
Уровень земли

Подвал
Вверх
Вверх

1 квадрат = 5 футов

Жуткий дом
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков

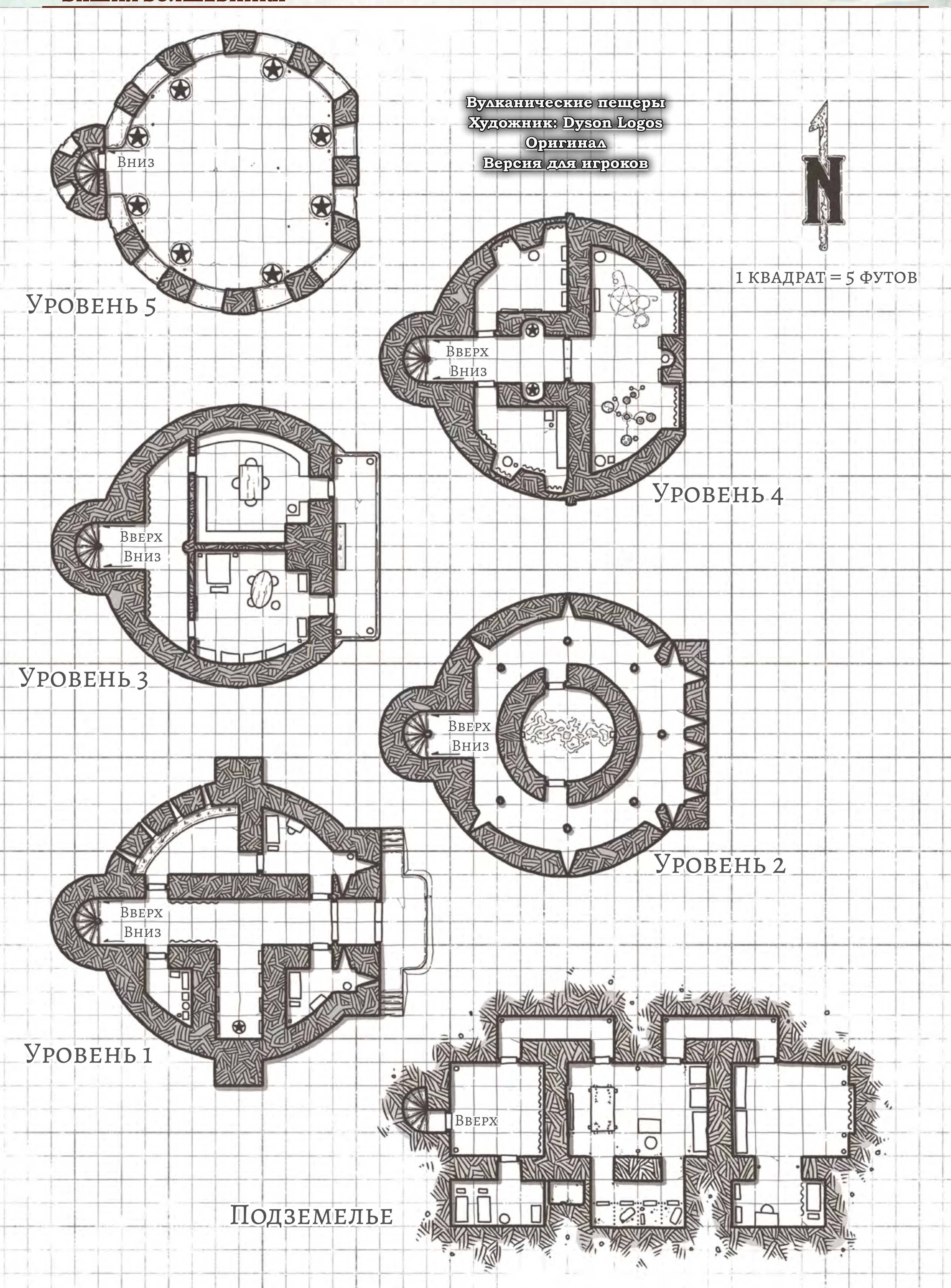

Подземный путь
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков
N
1 КВАДРАТ = 5 ФУТОВ

Вверх к кратеру

1 квадрат = 5 футов

N

Вулканические пещеры
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков


Вулканические пещеры
Художник: Dyson Logos
Оригинал
Версия для игроков
1 квадрат = 5 футов
Уровень 5
Вниз
Уровень 4
Вверх
Вниз
Уровень 3
Вверх
Вниз
Уровень 2
Вверх
Вниз
Уровень 1
Вверх
Вниз
Подземелье
Вверх

Ожидания от игры

Имя Мастера: ______________________________

Имя игрока: ______________________________

Тема и настроение игры

Возможные неприятные темы

Например: пауки, змеи, демоны, романтика, контроль разума

X - жесткое ограничение: не упоминать или не включать
? - гибкое ограничение: обращаться с осторожностью или за кулисами

Надежды и ожидания игрока

Что вы хотите увидеть в этой кампании?

Проблемы за столом

Например: крик, мат, алкоголь, делиться костями

Joy Ang



Интерактивная версия

Лист путешествия

Начало: ______________________ Цель: ____________________________

Этап 1

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ______ дни/часы
◯ Обычная ______ дни/часы
◯ Медленная ______ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Этап 2

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ______ дни/часы
◯ Обычная ______ дни/часы
◯ Медленная ______ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Этап 3

Старт:	Конец:
Дистанция:	Местность:
Погода:	

◯ Быстрая ______ дни/часы
◯ Обычная ______ дни/часы
◯ Медленная ______ дни/часы

Нарративные записи

Испытания

Прошедшее время (дни/часы)

Интерактивная версия

Лист персонажа Мастера

Имя ПМа: ______________________________

Статблок: ______________________ Стр.: ________

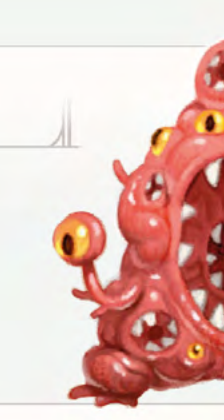
Изменения статблока

Мировоззрение

Личность

Внешний вид

Секрет



Интерактивная версия

Лист поселения

Название:

- ○ **Деревня** (до 500 жителей)
- ○ **Посёлок** (501-5000 жителей)
- ○ **Город** (Более 5000 жителей)

Определяющая черта

Славится...

Текущее бедствие

Местный лидер

Примечательные люди

Примечательные места

Цена продажи самого дорого предмета:

Интерактивная версия

Joy Ang

Лист кампании

Номер сессии:________ Дата сессии:____________________

Название сессии/приключения:____________________

Важные события из предыдущих сессий, которые могут влиять на эту сессию:

Краткое изложение планов на эту сессию:

Дополнительные примечания:

Joy Ang

Интерактивная версия

Лист конфликтов

Конфликт 1

Приключенцы против________________________

Конфликт 1

Приключенцы против________________________

Конфликт 1

Приключенцы против________________________

Joy Ang, Calder Moore

Интерактивная версия



Лист магических предметов

1-4 уровни

Редкость	Предметы
6 обычных	○○○○○○
4 необычных	○○○○
1 редкий	○

5-10 уровни

Редкость	Предметы
10 обычных	○○○○○ ○○○○○
17 необычных	○○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○
6 редких	○○○○○○
1 очень редкий	○

11-16 уровни

Редкость	Предметы
3 обычных	○○○
7 необычных	○○○○○○○
11 редких	○○○○○○ ○○○○○
7 очень редких	○○○○○○○
2 легендарных	○○

17-20 уровни

Редкость	Предметы
5 редких	○○○○○
11 очень редких	○○○○○○ ○○○○○
9 легендарных	○○○○○○ ○○○

Joy Ange

Интерактивная версия

Лист бастиона

Название:

Имя персонажа: Уровень:

Базовые сооружения

Защитники:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Спец. соор.:

Пространство:

Приказ:

Наёмники:

Записи:

Joy Ang

Интерактивная версия

Титры системы

Ведущие дизайнеры:

Christopher Perkins, James Wyatt

Дизайнеры:

Jeremy Crawford, F. Wesley Schneider, Ray Winninger

Разработчики правил: Jeremy Crawford (lead), Makenzie De Armas, Ben Petrisor

Редакторы:

Adrian Ng (lead), Judy Bauer, Janica Carter

Аналитики плейтеста:

Ron Lundeen (lead), Dan Dillon, Patrick Renie

Арт-директоры: Kate Irwin (lead), Josh Herman

Дизайнеры графики: Trish Yochum (lead), Matt Cole

Художники обложек:

Tyler Jacobson, Simen Meyer, Olena Richards

Художники изображений внутри: Helder Almeida, Joy Ang, David Astruga, Alfven Ato, Tom Babbey, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Mark Behm, Eric Belisle, Olivier Bernard, Zoltan Boros, Bruce Brenneise, Aleksi Briclot, Ekaterina Burmak, Filip Burburan, Paul Scott Canavan, Dawn Carlos, Clint Cearley, Diana Cearley, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Conceptopolis, Harry Conway, CoupleOfKooks, Daarken, Kent Davis, Nikki Dawes, Axel Defois, Alex Diaz, Simon Dominic, Olga Drebas, Wayne England, Aurore Folny, Jessica Fong, Vallez Gax, Justyna Gil, Ilse Gort, Alexandre Honoré, Ralph Horsley, Jason Juta, Sam Keiser, Julian Kok, Katerina Ladon, Abigail Larson, Olly Lawson, Linda Lithen, Titus Lunter, Andrew Mar, Raluca Marinescu, Viko Menezes, Brynn Metheney, Robson Michel, Calder Moore, Martin Mottet, Jodie Muir, Scott Murphy, David Auden Nash, Irina Nordsol, William O'Connor, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, Noor Rahman, Chris Rallis, Chris Seaman, Andrea Sipl, Craig J Spearing, Chase Stone, Joel Thomas, Beth Trott, Brian Valeza, Randy Vargas, Richard Whitters, Kieran Yanner, Zuzanna Wuzyk

Картографы:

Francesca Baerald, Dyson Logos, Mike Schley

Директоры концепт арта: Josh Herman

Художники концептов: Even Amundsen, Carlo Arellano, Michael Broussard, John Grello, Tyler Jacobson, 9B Collective, Noor Rahman

Консультанты: Zac Clay, Jennifer Kretchmer, James Mendez, Matthew Mercer, Jonathan Tomhave, Alyssa Visscher, Deborah Ann Woll

Дополнительная консультация: Justice Ramin Arman, Kyle Brink, Amanda Hamon, Jay Jani, Carl Sibley, Emi Tanji, Jason Tondro

Продюсеры: Dan Tovar (lead), Bill Benham, Siera Bruggeman, Robert Hawkey

Инженеры по печати: Basil Hale, Scott West

Специалисты по визуализации:

Daniel Corona, Meagan Kenreck, Kevin Yee

Специалист по допечати: Jefferson Dunlap

Основано на книге «Руководства Мастера» (2014), созданная Jeremy Crawford (co-lead), Christopher Perkins (co-lead), James Wyatt (co-lead), Peter Lee, Mike Mearls, Robert J. Schwalb, Rodney Thompson

Создано на основе оригинальной игры, созданной Gary Gygax и Dave Arneson, которая затем дорабатывалась многими другими в последние 50 лет.

Титры перевода

За указание на ошибки в вычитке на Google Диске и вне его спасибо этим замечательным людям:

Magistrus, Cooper, Максим Спирюхин, Серик Макжанов, Александр Фиглин, Arontir, Михаил Степанищев, Anon Danon, Алексей Непахарев, Erl Eltare, Людмила Пискунова, Leks Colman, Mallis, Лариса Грашенцова, Vercengetorix Sartorius, K Lirick, Mr Vorobey, Кот Кирилл, fierce cripple, Михаил Т (Загадочный Оракул), Василий, Ava_artem, Dmitriy Izotov, TheZeid Player, Тимур Зімак, Александр Андреевич, Ivan Kudelin, Kogal, Ivan Nikitin, Feo Pavloff, Валерий Валев, Denis Trubin.

Титульная страница: zemkaz

Перевод части книги и весомая помощь:

Анастасия Кузьмина, Voxivale

Если я кого-то не уточнил, то это по невнимательности. Я с удовольствием исправлю это недоразумение, если вы напишите о нём мне (Koroz).

Если вы видите своё упоминание в тексте и хотите, чтобы это упоминание вело куда-то (например, на вашу страницу), то пишите мне (Koroz) — добавлю.